september 1993, CENA 150 SIT

Joker

№ 2

MOJ MIKRO

prva slovenska revija za sončno stran računalništva

IGRE

JOKER SE VRAČA !!!



MEGA PLAY

Sindicate

Prežvečite to!

Prince of Persia 2

Blade of Destiny

Carmen Space

Sim Life

Space Hulk

Ninja Boy II

Joker

Izdaja:
DELO-REVIJE, p.o.,
Dunajska 5, Ljubljana

Direktor DELO- REVIJE,
Andrej Lesjak

Naslov uredništva: Ljubljana,
Dunajska 5, telefon:
061/319-798

Glavni in odgovorni urednik
revije Moj mikro:
Aljoša Vrečar

Odgovorni urednik Jokerja:
Slobodan Vujanović

Tehnični urednik:
Andrej Mavsar

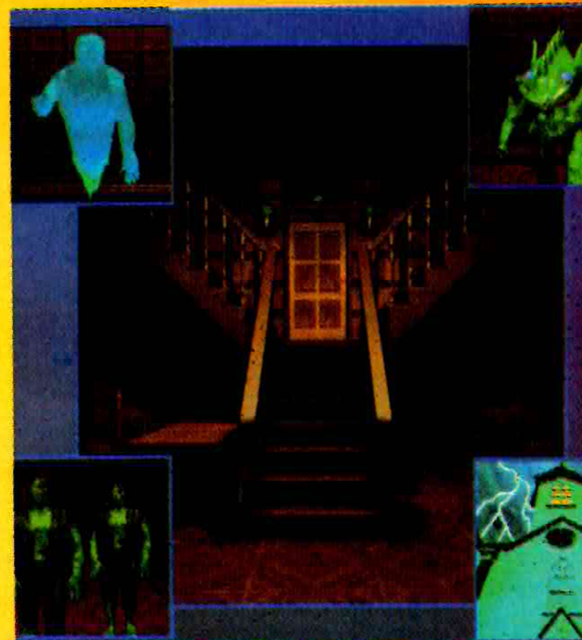
Tajnica: Elica Potočnik

Oglasno trženje:
DELO - REVIJE
MARKETING,
telefon: 061/318-971,
fax: 061/319- 873

Tiska:
DP DELO,
Tisk časopisov in revij, p.o.,
Dunajska 5

VSEBINA





LEGACY 22

21 FREDDY PHARKAS



SERGEJ HVALA

CD-I (s d'best!)



Moja delovna soba ni prava soba. Je namreč čumnata brez oken in kak zaveden dohtar, ki je nekje slišal par besedi o elektrosmogu, bi mi pri priči napisal napotnico za Golnik. Multimedijski raj? Tja, ne še čisto. Pravzaprav mi je manjkala samo še zadeva, namenjena izključno cedejašenju in Philipsov CD-I (Compact Disk Interactive, interaktivni CD) 220 mi je za deset dni končno omogočil biti pravi multimedijski freak, tak z daljincem v roki, očali na nosu in vpitjem "Preklete škatle zagamane!" ob treh zjutraj. Ah.

In vendar se premika

Prvi vtis? Enkraten. Prvič, sivkasta stvarca je oblikovana izredno lepo in še najbolj spominja na kak novejši videorekorder ali CD predvajalnik, in drugič, iz ozadja ji po priključitvi visita le dva kabla - napajanje in povezava s prikazovalnikom. Znamenje, da se nekaj premika tudi v računalniški industriji: pred desetimi leti so bili kompjuterji pretežno eksotika in tip, ki je znal potakniti ves kableraj na ustrezna mesta, je bil glavni frajer. Danes je glavni frajer tisti, ki kar naprej žoka po autoexecu in mlati po razširitvenih karticah. Razen na strojih a la CD-I, seveda,

Amiga CD³² - rajska konzola?

Zadnjih nekaj mesecev je temperatura v pričakovanju prvega Commodorjevega stroja s pogonom CD zrasla že kar čez kritično točko. Zdaj pa gre zares: prva 32-bitna konzola, amiga CD^{32}, je tu. Kljub nazivu "konzola" je pod pokrovom prava A1200 z motorolo 680EC20 pri 14 MHz, 2 MB grafičnega (chip) pomnilnika, grafiko AGA in operacijskim sistemom KS 3.1. Zadevo se da po CDTV-jevsko spremeniti v čisto pravi računalnik, saj so tu konektorji za miško, tipkovnico, disketnik in trdi disk, pa še Full Motion Video. Vdelana sta HF modulator in konektor S-Video, združljiv s standardi PAL, SECAM in NTSC za monitorje in televizorje z vhodom SCART ali Video. Pogon CD sam bere formata CDTV in CD+G ter običajne glasbene laserske plošče. Najnovejša pogruntavščina je posebno vezje, imenovano Planar, ki omogoča neposreden prenos 256-barvne grafike VGA s PC-ja na amigo. Najbrž ni treba pripovedovati, koliko dela je programerjem s tem prihranjenega.

ki jih takoj zapopade petletni smrkavec.

Inštalacija strojne opreme pri CD-I ni nikakršen problem, če le imate elektriko in televizor. Najostrejšo sliko dobite s povezavo SCART (kabel je priložen), še posebej, če CD-I povežete z video monitorjem: na mojem Philipsu (naključje?) 8802 je bila fantastična, le malo slabša na običajnem TV sprejemniku, vezanem prek videa. Zvok gre navadno prek skarta, skozi dva običajna konektorja 'audio out' pa ga lahko za boljši feeling speljete na ustrezno opremljen glasbeni stolp ali komponento (kabel ni priložen). Vse skupaj traja v normalnih okoliščinah največ dve minuti, pet, če je vaš IQ enak številki vaših čevljev.

Glavni ukazni zaslon ima sicer nekaj priboljškov v slogu zatemnitve zaslona, osnovnih navodil za uporabo in softverskega predvajalnika glasbenih laserskih plošč, vendar se vam s tem ni treba ukvarjati - takoj lahko pritisnete Open in vstavite ploščo.

Tukaj moram omeniti dve izredno ljubki stvarci: daljinec in odpiranje vratc. Upravljalnik je lepo in ergonomsko oblikovan, tako da se prilega roki, razpostavitev gumbov bo zadovoljila tako levičarje kot desničarje (morda pa tudi sredinsko koalicijo?), najbolj presenetljiva stvar na njem pa je miniaturna polanalogna igralna palica v njegovi zgornji polovici. Daljinec z džojstikom - uau!

Kar se tiče odpiranja lopute, pa moram reči, da je eno najmehkejših, kar sem jih kdaj videl. Še klik ob tem je nekam topel in pomirjujoč!

Mehke barve manjšega razočaranja

Bera programov, ki smo jo iztržili ob prevzemu naprave, ni bila ravno bogata, pa bo že. Igre je tokrat zastopal **Defender of the Crown**, izobraževalne programe **Louis Armstrong: American Songbook**, otroške pa **Cartoon Juxebox**. Branilec krone na žalost ni na ravni stroja, saj je le z digitalnim govorom opremljena amigina verzija izpred kakih šestih let. Na srečo je to šele začetek in resnici na ljubo je treba reči, da ni tako slab, kot je bil pri nekaterih drugih sistemih CD (CDTV).

Zelo lep obraz in bore malo vsebine ponuja Louis Armstrong. Ta "ameriška pesmarica" se lahko pohvali z dvana-

In koliko stane osnovni sistem? Sedite in zadržite dih: 300 funtov v Veliki Britaniji, v Nemčiji pa cene plešejo okoli borih 700 DEM!!!

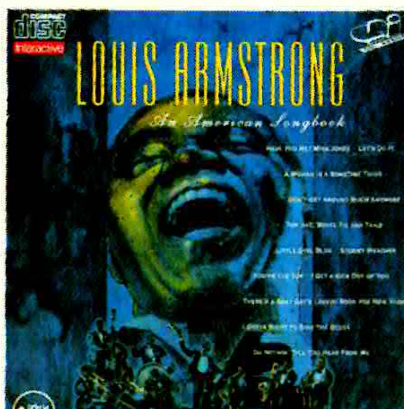
Tako nizka cena nima nikakršne konkurence, saj najbližji konkurent, Sega megadrive s pogonom CD stane 370 funtov, v računalniških logih pa za gol pecejevski CD-ROM ne boste odšteli prav dosti manj.



Raj v hardverskem pogledu torej, kaj pa v softverskem? Založbe, ki jim je Commodore zaupal pripravo programov že mesece nazaj, imajo pripravljen ali skoraj pripravljen kup novih iger, naj naštejemo zamo Zool II, Jurassic Park, Robocod, Diggers, Sydicate, Ambermoon, Pinball Fantasies in Flashback. Na vrtiljaku so tako hiše kalibra Electronic Arts, Mindscape, Ocean, Virgin, Gremlin, Team 17, Millenium, Bullfrog itd.

Z amigo CD^{32} rdeče-modri fantje pogumno jurišajo na trg igralnih konzol in v Jokerju in Mikru vas bomo o dogajanjih redno obveščali, stroj in igre zanj pa dali pod lupo tisti trenutek, ko nam pride v roke.

jstimi posnetki hitov legendarnega Satchma, besedili, ki jih lahko berete istočasno s predvajanjem komadov, podatki o posameznih pesmih, digitaliziranimi posnetki naslovnic Louisovih albumov in multimedijskimi biografijami velikanov starega jazza.



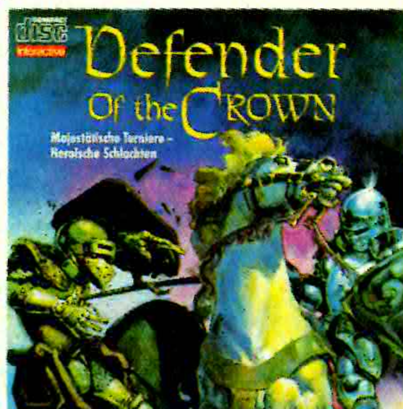
Na žalost so slednje narejene po kopitu ameriškega sna, torej instant akcija "bil rojen - igral jazz - bil popularen - umrl srečen", in nimajo kake posebne izobraževalne vrednosti. Vse skupaj je fascinantno na začetku, a dolgočasno čez deset minut, razen za zaprisežene ljubitelje te zvrsti glasbe

Biserček, ki prikaže lep del zmogljivosti naprave, je Cartoon Jukebox, v bistvu simpatična zbirka kratkih, nekajminutnih risank, narejenih večinoma po temah angleških otroških pesmic in uspavank (nursery rhymes), čeprav je vse skupaj v nemščini.

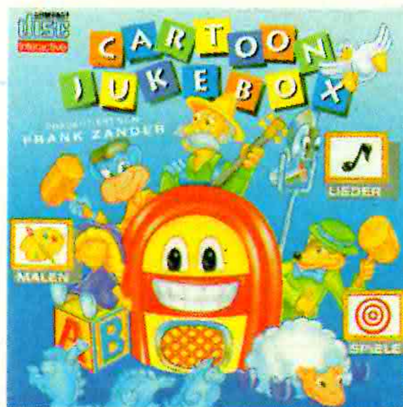
Tehnično dovršena kombinacija animacije stare šole s hitro poligonsko grafiko navduši, poleg tega pa se otroci lahko zabavajo tudi z barvanko, ki omogoča malanje po vsakem liku, ki ga srečate v zgodbicah, in interaktivnimi posegi v risanke same - predvajanje posameznih delov, spreminjanje jezika ipd. Zabavno, pisano, profesionalno izdelano: odlično!

3x3

Čisto po hardverski plati se CD-Iju ni treba bati konkurence, saj sistem poganja Motorola MC68020 pri 15 MHz, za grafiko 768x560 skrbijo posebni čipi, zvok je posnet na ploščah, na voljo so periferne naprave (miške, igralne palice, kartice). Programske opreme je kar dosti, od iger do interaktivnih, multimedijskih in izobraževalnih poslastic, no problemo torej. Vendar...



Dejstvo, da CD kot medij za prenos podatkov v računalništvu doživlja bum, je neizpodbitno - je poceni, nanj spravimo okoli 600 MB, pa še s piratstvom ni skrbi. Iz tega sledi, da se bo



na trgu pojavila kopica različnih tvrdk z lastnimi standardi, od katerih nekateri ne bodo preživeli. Stvar me precej spominja na prvo polovico osemdesetih, ko so se po domovih drenjali spektrumi, štirinšestdesetke in stoosemindvajsetke, amstradi, pa razni acorni, orici, dragoni, galaksije in tako naprej. Zdaj so tu peceji s pogoni CDROM, Commodorejevi eksperimenti s CDTV, posebnim pogonom za A500 in najnovejši udar z amigo CD32 (glej dodatek k temu članku), Sega megaCD, pravkar vstopa Philips... Aaaarrrgghh! Nakup kateregakoli sistema, razen že uveljavljenega standarda PC, je prava mala loterija in prijateljski nasvet je, da še malo počakate, dokler se nebo ne razjasni.

Če pa na vsak način hočete ali potrebujete računalnik s pogonom CD, Philipsov CD-I ni napačna izbira. Pri meni doma je bila naprava s svojo odlično grafiko, zvokom z laserske plošče, preprostostjo inštalacije in uporabe ter, nenazadnje, lepim dizajnom več kot dobrodošel gost. S posredovanjem ljubljanske firme **PC Hand** (Apihova 21, tel.: 061/315-420), kjer so nam ga prijazno posodili v test, lahko CD- I dodobra spremeni tudi vašo dnevno sobo. Denarnico pa vam ta trenutek stanjša za 102.000 tolarjev...

PRIHAJA

Kaj bo novega za vrle pecejaše? Če je bilo poletje podn glede novih iger, bo jesen nadoknadila izgubljeno in še več! Seveda, če gre verjeti rokom, ki so jih predstavile založniške hiše na vsakoletnem svetovnem sejmu zabavnega softvera (CES) v Chicagu. Pa tudi Božička že omenjajo... Plodni LucasArts je predstavil kar štiri nove projekte. Hočete nastopiti v vlogi pilota Imperialnega lovca iz Vojne Zvezd? Degustirajte nadaljevanje X-Winga z naslovom **Tie-Fighter!** Ko smo že v vesolju, fantje pripravljajo avanturo **The Dig**, pri kateri ima baje prste vmes neki Steven Spielberg... Tretja igra je prav tako pustolovščina, imenuje pa se **Sam & Max Hit the Road**. Četrta je za spremembo arkada, narejena po filmu (a, ja?) **Rebel Assault**.



Jurassic Park

Tudi MicroProse dela s polno paro. Nova simulacija Tomcata bo nosila ime **Fleet Defender** in bo boljša kot F-15 III. Pa naj bo! Sid Meier, avtor Civilizacije, končuje svojo novo strateško igro **Civil War**. Propad civilizacije? V nastajajoči pustolovščini **Bloodnet** se boste lahko prvič v življenju postavili v vlogo vampirja. Bo možno tudi modemsko igranje? Če pa vam Xenobotje niso bili dovolj (in res vam niso bili, vas prepričuje Microprose), je tu že nadaljevanje - simulacijo robotov **Jagannath**. Predrzni pobje so celo napovedali, da bo njihova nova eferpejka **Secret of the Seventh Labyrinth** izpodrinila Ultimo Underworld s prvega mesta! Morda, a le če ne bi Interplay s 3-D studiom že skoraj leto risal najboljšo trodimenzionalno frpejarica (dajmo, odločimo se za nek izraz!) **Stonekeep**...

Seveda pa Originalovci, pardon, Originovci ne sedijo križem rok, temveč delajo noč in dan na novem naslovu **Shadow Caster**, v katerem igra glavno vlogo junak, ki spreminja obliko - na bolje, domnevamo. Ta igra bo seveda še ena izmed tistih, ki bodo boljše od Underworlda. To pa ni edini veliki Originov projekt. **Pacific Strike** naj bi povozil Dynamixovo uspešnico Aces of the Pacific. Kar je bil Forge of Virtue za Črna Vrata, to bo **Silver Seed** za Kačji Otok. Če ste se Wing Commanderja



Stonekeep

že naveličali (potem, ko ste preigrali še verzijo za konzolo), pa bi ga kljub temu še radi igrali, vam bo nemara dobrodošla nova stvaritev **Wing Commander Academy**, kjer lahko baje načrtujete lastne misije, imate kupe novih plovil, orožij, možnosti... In končno, toda ne nazadnje (ali, kako že pravijo)- ves svet čaka na magični stavek: **Privateer** je zunaj! Pri Originu še vedno ponavljajo samo "soon", toda iz zanesljvih virov smo izvedeli - ta "soon" v resnici pomeni september!

Spectrum Holobyte še kar jadra po višavah. Tu je že **Star Trek Next Generation**, za manj romantične pa **MiG-29: Deadly Adversary od Falcon**, dodatek za nesmrtnega Falcona 3.0. Microsoft skozi Okna spušča

tudi tudi aviončke in rakete. Načtrujejo že peti del **Flight Simulatorja** in celo **Space Simulator 1.0**.

SSI pravkar končuje (kdo je rekel arkado?!) strateško AD&D igro **Fantasy Empires** in novo simulacijo kraljestva **Stronghold (SimKingdom?)**.

Eden CESovih hitov je bila nova izvedba Maxisove uspešnice SimCity, tokrat pod naslovom **SimCity 2000: The Ultimate City Simulator**. Novi 3D pogled, gradnja avtocest, kanalizacije (razburljivo!), podzemne, šol... Lepo, toda, kaj če trik "FUND" za pridobivanje denarja več ne bo vžgal?!

Začuda so v Chicagu pogrešili Sierro, ki pa za letos vendarle napoveduje nekaj novih "kuestov", "partov" in podobne šare: **Police Quest IV, Willy Beamish II, Front Page Sports: Baseball**... Tudi njihovo francosko krilo Cocktel Vision se je potrudilo v istem stilu. Na vrata trkajo z **Gobliiins 3** in **Inca 2**. Pri Infogrames kontrirajo z **Alone in the Dark II**...

Aja, seveda, CD-ROM. Icom je posnel tretji del o **Sherlocku** in še grozljivko **Dracula Unleashed** za povrh. (Saj, res, zakaj Holmes ni nikoli lovil Dracule?) Fantastična avantura na cedejčku z imenom **Labyrinth** prihaja od Electronic Arts. Kaj mislite, koliko hodnikov lahko stisnejo na 600 mega? In če pri tem še varčujejo z barvo, pošastmi, orožji, zvoki, zelenjavo in drugo šaro... Na optičnem disku pa so se nič hudega sluteč znašli tudi **Eric the Unready, Monopoly Deluxe** in Tsunamijeve uspešnice...

Tudi frendom prijateljice se do Božiča obeta kar bogata bera novih iger. Ocean, ki je z Digital Image Design (F-29 Retaliator, Epic, Robocop III) sklenil največji posamezni posel v zgodovini softverske industrije in jim izplačal milijon funtov za njihovih šest projektov v naslednjih treh letih (pirati, ne smejte se!), bo tako založil DIDjev **Inferno**, alias **Epic II**. Tokrat igra ne bo tako preprosta, grafika je močno izboljšana (na amigi bo to prva igra, ki bo uporabljala teksturno mapiranje a la Strike Commander), glasbo pa skladajo člani skupine Alien Sex Fiend. Inferno bo izšel v "formatih" IBM PC, PC CD-ROM in amiga 1200/4000. V istih formatih bo izšla tudi DID-jeva simulacija **T.F.X. (Tactical Fighter Experiment)**, v kateri lahko v osmih različnih scenarijih pilotirate F-22, F-117 in celo evropski lovec EFA. Za tri glavne platforme, torej PC, amigo (vsi modeli) in ST bo izšel **One Step Beyond**, alias **Pushover II** , z novimi 99 stopnjami simpatičnega mravljinca G. I. Anta. Najpomembnejši projekt je seveda **Jurassic Park**, arkadna igra iz po Spielbergovem filmskem megahitu (a, to je ta človek?!), ki je pisana za amigo, A1200 in amigo CD32, PC, PC CD-ROM, NES, SNES, gameboy, megadrive, megaCD in game gear (kje vas je še kaj, ne bojimo se vas!) ter izide konec septembra. Zbudil se je tudi Interplay in naznanil predelavo **Star Trek: 25th Anniversary** za amigo, vendar samo za A1200/4000, prav tako kot **Lord of the Rings II: The Two Towers. Castles II: Siege and Conquest** bo pisan na kožo tako A500/600 kot A1200/4000. Pri Vivid Image pa imajo že skoraj pripravljen svoj **Second Samurai**.

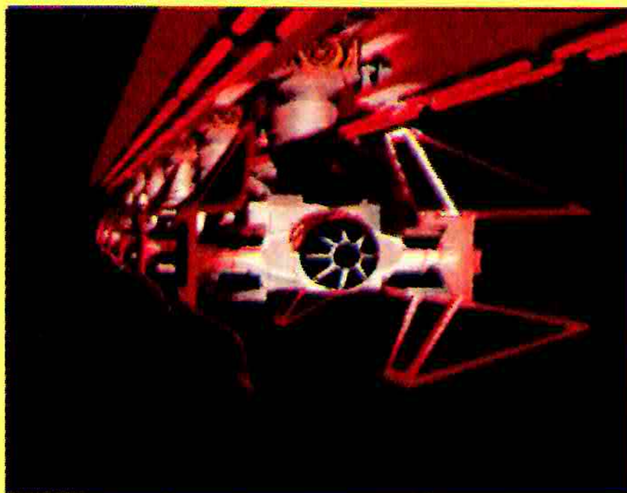


Sim City 2000



Dracula na CD-ROMu

Konzolašem se obeta pravcata poplava odličnih arkad s čikaškega sejma. Pravkar je izšel **Street Fighter II Turbo** (Capcom) za SNES, 20-megabajtni modul za vse veterane v tej igri. Vključeni so novi udarci (zeh!), igrate lahko z vsemi 12 liki in nastavljate hitrost, pa še zvok je boljši. Ostra konkurenca je **Mortal Kombat** (Acclaim), ki izide poleg na SNES-u še na megadriveu, gameboyju, game gearu in amigi in je ena najbolj krvavih pretepaških arkad kadarkoli na igralnih avtomatih. Na SNES-u bo verzija bolj humana, brez nekaterih gnusnih udarcev, kot je trganje hrbtenice iz nasprotnika (!), kri bo zamenjal znoj, zato pa bo Segina (megadrive) različica bolj ali manj zvesta originalu. Od hitov velja omeniti **Super Empire Strikes Back** (JVC-LucasArts/SNES), **Aladdin** Virgin-Sega-Disney/megadrive), posebej za megadrive pa še **Virtual Racing** (Sega), **Shinobi III: Return of the Ninja Master** (Sega) in 24-megabajtni **Street Fighter II Championship Edition** (Capcom). Z računalnikov sta za megadrive preneseni **Stellar Fire** (Dynamix/megaCD) in **Dune II: Battle for Arrakis** (Virgin), za SNES **Wing Commander: Secret Missions** (Mindscape), **Beauty and the Beast** (Hudson Soft/SNES) pa bo precej drugačna. Na game gearu se boste lahko zabavali z megahitom **Desert Strike** (Domark-Tengen), na gameboyju pa z novo, 4 MB **Zeldo - Link's Awakening** (Nintendo). Itd, etc, et cetera... Pa-pa!



Tie Fighter

Uf! Mati, prinesite mi kavo! Uups! Ali sem še na zvezi?

JOKERJEV slovar

Jokerjevci, pozor!

Vljudno, kaj vljudno - najvljudneje vas vabimo k sodelovanju! Vpišite se med nesmrtne snovalce zgodovine! Kako? Preprosto - naredite si slovar vašega žlahtnega izrazja, za katerega okolica pogosto nima posluha, mi pa ga premoremo v izobilju. Konkretneje: v pošljite nam vaše oplemenitene in ažurirane izraze, pojme, gesla, fraze itn., ki jih bomo lojalno objavljali in uporabljali v Jokerju. Lahko pošljete tudi druga gesla od predloženih. Celo pregovorov in grafitov se ne bomo branili! Ni pa treba, da ste vedno maksimalno duhoviti, resnicoljubnost je lepa čednost, slabša je dolgočasnost, najgrša pa vulgarnost! Da, tudi nagrade bodo, na koncu pa morda celo izdamo kako knjižico. Seveda, če nas ne bodo prej z..., no, zdriblali!

Nekaj naših predlogov:

Kdor ima konzolo = konzoltar
Sierrine igre = Sierranje
Oceanove igre = Akvarij
Zvok je tak, kot bi = se tele zaletavalo v nova vrata.
Grafiko ima pa tako, kot bi = pes rožice sadil.
Pregovor: Kdor Civilizacijo zvečer načne, zjutraj nerad orehe tre.
Grafit: Boljši WC kot PC!

In vam za pokušino:

Kdor ima PC =
Kdor ima amigo =
Kdor ima atari =
Kdor ima konzolo (NES, SNES, megadrive, gameboy) =
Kdor ima osembitnik =
Kdor ima CD-ROM =
Igra FRP =
Pustolovščina =
Sierrine igre =
Oceanove igre =
LucasArtsove igre =
Originove igre =
Igralec s podočniki =
Dobra igra je igra, ki =
Slaba igra je igra, ki =
Zvok ima tak, kot bi =
Grafiko ima tako, kot bi =
Pregovor:
Grafit:

Prispevke pošljite na naslov uredništva z oznako "Za Jokerjev slovar".

LESTVICE Jokerjevih

Amiga

1. Indiana Jones 4
2. Formula One Grand Prix
3. Civilization
4. Desert Strike
5. Monkey Island 2

PC

1. Wolfenstein 3D
2. Prince of Persia 2
3. Tetris
4. Formula One Grand Prix
5. Dune 2

ST

1. Lemmings
2. Civilization
3. Epic
4. Gold of the Aztecs
5. Lotus Esprit Turbo

Nintendo SNES

1. Street Fighter II
2. The Legend of Zelda: A Link to the Past
3. Super Star Wars
4. World League Basketball
5. Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time

Izžrebani glasovalci

1. Andrej Pohar,
Ulica bratov Učakar 70, Ljubljana
nagrada: igra Xenobots
podarja Alpress, zastopnik Electronic Arts v Sloveniji

2. Bojan Košir,
Trg revolucije 10 g, 61420 Trbovlje
nagrada: igra WWF European Rampage Tour

3. Andrej Babnik,
Sr. Gameljne 18a, 61211 Ljubljana-Šmartno
nagrada: zavora za amigo
podarja Amiga Hardware, C. na Vrhovce XIII/1, Ljubljana

Izpolnjeno glasovnico pošljite do srede meseca. Vsak mesec bomo z računalniškimi igrami in drugimi nagradami nagradili tri izžrebane glasovalce.
Za Jokerjevih Mega 20

Tri igre, ki jih v zadnjem času najraje igrate:

1. (tri točke)..
2. (dve točki)..
3. (ena točka)..

Vaš računalnik..

Ime in priimek..

Naslov..

MEGA 20

Mesto	Naslov	Založnik	Prejšnji mesec
1.	Formula One Grand Prix	MicroProse	4.
2.	Wolfenstein 3D	Apogee	1.
3.	Civilization	MicroProse	3.
4.	Tetris	Mirrorsoft	7.
5.	Prince of Persia 2	Broderbund	19.
6.	Dune 2	Virgin	8.
7.	Street Fighter 2	U.S. Gold	2.
8.	Indiana Jones 4	LucasArts	6.
9.	Comanche: Max.Overkill	Novalogic	5.
10.	Lemmings	Psygnosis	8.
11.	Flashback	U.S. Gold	16.
12.	Golden Axe	Virgin	10.
13.	4D Sports Driving	Mindscape	11.
14.	X-Wing	LucasArts	13.
15.	Strike Commander	Origin	-
16.	Desert Strike	Electronic Arts	-
17.	Prehistorik 2	Titus	-
18.	Dune	Virgin	14.
19.	Prince of Persia	Broderbund	-
20.	Monkey Island 2	LucasArts	-

Nintendo gameboy

1. Super Mario Land 2
2. Tiny Toon Adventures: Babs Big Break
3. The Legend of Zelda
4. Asterix
5. Terminator 2: The Arcade Game

Sega megadrive

1. Flashback
2. Sonic the Hedgehog 2
3. Terminator 2: The Arcade Game
4. Shinobi 3: Return of the Ninja Master
5. NHLPA Hockey 93

HITI

90%

Might and Magic 5: Dark Side of Xeen



Pred slabim letom je izšel Might and Magic IV: The Clouds of Xeen in takrat sem v Mikru napisal, da ima svet Xeen dve strani; svetlo in temno. Na temno se ni dalo priti, ker lune niso bile 'v pravem vrsnem redu' (???). Vsi, ki ste igrali in končali štirico, se gotovo spomnite, da vam Crodo po tem, ko ubijete lorda Xeena, svetuje, da je vaša prihodnost na temni strani. Tudi v originalni knjižici ni pisalo nič o kakšni temni strani, zato sem se sam (najbrž ne edini) noč in dan trudil priti do nje. Sedaj se mi je želja končno izpolnila. NWC je naredil z Might and Magic IV nekaj podobnega kot Origin z Ultimo VII. Tisti, ki so mislili, da bo Temna



Halo, Alamar! Si to ti?

stran zgolj dodatek na par disketah, so se ušteli. Dodatek je namreč samostojna igra na štirih parih disket. Pri instalaciji lahko ustvarite World of Xeen tako, da instalirate tudi Clouds of Xeen. Potem dobite 34 MB dolgo pošast na disku (s posnetimi pozicijami 40 Mb). Na ta način lahko uvozite druščino iz prejšnjega



dela, kar vam zelo priporočam. Računalnik vam da namreč druščino, ki ima povprečje karakteristik 18, moja stara druščina pa ima povprečje okoli 80 in sem vseeno dvakrat na dan v zdravilišču.

Na prvi pogled je igra enaka prvemu delu. Izboljšana sta glasba in animacija med bojem, nekaj novih dreves in hribov in pa seveda ogromno vrst nove golazni, ki vam streže po življenju. Novost je samo to, da se lahko pogovarjate tudi z nekaterimi sovražniki in da imate pri pogovoru več možnih odgovorov. Igranje je še zmeraj podobno; se pravi s kupi majhnih nalog pridobivate izkušnje in pomembne predmete, ki vas pripeljejo do konca.

Prav tako kot je na svetli strani Xeena hotel lord Xeen postati vladar, se podoben tiran pojavi tudi na temni. Almar the Tyrant je ukradel kraljici Kocko moči, ki je vir energije za velike uroke in hkrati ključna stvar za usodo Xeena. Kraljico je prav tako dal pod ključ in edini, ki bi se Almarju lahko postavil po robu je zmaj-čarovnik Pharoah. Toda zmaj je zaprt v svojo piramido, zapuščen in izdan od prijateljev. Vaša druščina je seveda poklicana za rešitev Xeena.

Čeprav sem v času pisanja rešil le okoli dve tretjini igre, vam lahko dam nekaj nasvetov: po novem je treba imeti prepustnico za vstop v vsako mesto, zbirajte energetske diske, v nekatere stolpe se da priti tudi po oblakih, uporabljajte uroke Wizard Eye, Heroism, Protection..., najmočnejši urok pa je Implosion. Pa še moja domneva: Alamar je lord Xeen alias Roland...

1

format: PC
minimum: 386, VGA
založnik: New World Computing
zvrst: igranje domišljijskih vlog

igralnost:	90%
grafika:	75%
zvok:	80%

Realms of Arkania: Blade of Destiny

84%



Namizne igre FRP so še zmeraj zelo popularne, vendar v Nemčiji ne prevladujejo TSR-jeve Advanced Dungeons and Dragons, marveč domača pustolovščina Das Schwarze Auge. Istoimensko verzijo za amigo so pri Atticu sprogramirali že pred letom, zdaj pa se je Sir-Tech, založnik legendarne serije Wizardry, odločil, da igro posreduje tudi angleško govorečim. Arkania, mistična dežela daleč na severu, je v največji nevarnosti doslej: ogabni orki so se združili in severne meje so že v neposredni nevarnosti. Tak položaj pričaka vaših šest junakov, zelencev, v največjem mestu Thorwalu. Če boste dovolj spretni, da najdete davno izgubljeno Rezilo usode (Blade of Destiny), bo dežela obvarovana, sicer...

Zgodba je sicer precej klasična, zato pa je svet, v katerega vstopite, domišljen in izdelan vsaj tako skrbno kot tisti iz Ultime. V Arkanii se menjujejo letni časi, tu so visoke gore, širne planjave in doline rek, ob katerih so zrasla mesta, meje pa predstavljajo ocean na zahodu in nepremostljiva gorovja na vzhodu. Igra vse to, kot tudi menjavanje dneva in noči, simulira in je zato bolj zapletena kot, recimo, Eye of the Beholder, kateremu je po sistemu premikanja (korak za korakom) podobna.

Po magični plati je Realms celo še bolj napredna kot Wizardry, saj imate na voljo čez 80 mogočnih urokov iz 12 domen, čara pa lahko polovica od dvanajstih poklicev in ras. Ti so bolj ali manj klasični (bojevnik, mag, čarovnica, druid, duhoven), obstajajo pa tudi Arkanii lastni liki (Thorwalian, Silvan Elf). Velika posebnost pri kreiranju likov so negativni elementi (strah pred višino, pohlep, praževernost itd., ki naredijo "junake" mnogo bolj življenjske. Nasploh je realizem eden opaznejših elementov igre, saj postajajo člani skupine tako lačni kot žejni, pa še utrujeni za povrhu. Tudi premikanje med naselji ni urejeno kar na hojladri, saj imajo mesta posebne izhode za potovanje z ladjami in čolni in druge za pešce. Počivanje in nabiranje energije je bolj ali manj klasično, vendar z nekaj posebnostmi - postavite lahko stražo, iščete hrano in vodo ter zdravilne rastline in podobno. Boj je točka, kjer se bodo mnenja o igri najbolj razhajala. Ko srečate sovražnike, vidik preskoči v izometrični 3D sistem a la Syndicate ali D/Generation in mesarsko klanje se lahko začne. Težava je v tem, da je vse skupaj precej dolgočasno, kljub lepo animiranim figuricam in impresivnim grafičnim in zvočnim učinkom pri čaranju. Na srečo ima igra opcijo, s katero lahko nadzor prepustite računalniku - preprosto razpostavite like na strateško po membna mesta in si odpočijete. Akcije ne poteka v realnem času, marveč po sistemu faznega bojevanja, torej ne kot v EOB, ampak v slogu Wizardryja. Glej, glej.



Tipično - mesto brez gostilne!

Blade of Destiny je obsežna igra, vendar preprostejša kot Crusaders of the Dark Savant, torej primerna tudi za manj izkušene. To potrjuje tudi vrsta ugodnosti, kot je samodejno kartiranje in dejstvo, da lahko statistiko v celoti prepustite računalniku, sami pa poskrbite le za pustolovsko plat. Grafika je odlična, 256-barvna na PC-ju in 64-barvna na amigi, zvok dober, posebej na soundblasterju. Obetaven začetek nove sage torej, katere drugi del je že v pripravi.

format: PC, amiga
min.: 286, VGA /amiga 1 MB
založnik: Sir-Tech/Attic
zvrst: igranje domišljijskih vlog

igralnost: 85%
grafika: 82%
zvok: 73%

The Legacy

85%



V srednji šoli so me pri angleščini razen s Shakespeareom, Spenserjem in T. S. Eliotom precej morili tudi z Edgarjem Allanom Poeom, pa sta se mi Maska rdeče smrti in Padec hiše Usher kar dobro vtisnila v spomin. Podobne izkušnje so morali imeti tudi Microproseovi programerji, ki v The Legacy na smrt prestrašenega pustolovca postavijo kar na prag uklete hiše nekje v zvezni državi Virginiji; oboroženi samo s svojo voljo se podate na reševanje svoje zapuščine. Brrr...

Izkušenejši igralci boste ob The Legacy verjetno pomislili na Ultimo Underworld in Eye of the Beholder: na prvo zaradi vodenja enega samega lika, na drugega zaradi sistema premikanja in bojevanja. V vilo se boste namreč po avatarsko podali sami, odpadlo pa bo dričanje po spolzkih hodnikih, ker je gibanje pač omejeno na enakomerne korake (EOB, Might and Magic). Grafika za spremembo ni bitmapirana, ampak narejena s sledenjem žarku, zato je to do neke mere razumljivo; statične podobe so kdaj pa kdaj tako impresivne, da jemljejo dih, še posebej, če imate med opazovanjem na vratu zobe nesrečne drakulske reinkarnacije in v želodcu trizob zelene morske kreature. V The Legacy pač ni šale s sovražniki (kje pa pravzaprav je?), ki varirajo od navadnih zombijev do gigantskih sluzastih postrvi, rjuhastih duhov in zarjavelih enorokih piratov, res pa je, da tudi sami niste od muh - fizični del posla opravljajo pesti, noži in vilice, pištole, puške ali celo motorne žage (prednosti modernih FRPjk), mentalnega pa krepko debela knjiga urokov.



Želite, prosim?

Samodejno kartiranje je dodano kot posladek in na srečo ne spada med čarovnije.

Realizem je zaščitna znamka MicroProsea in po novem kupuje Adidas. In rodil se je neuradni Kick Off 3 - Goal!.

Goal

87%



Smo že mislili, da je po uspehu Sensible Soccerja slavni Dino Dini, avtor Kick Offa, obesil kopačke in zbirnik na klin in se šel sončit na Sicilijo. E no, carissimi: človek se je pošteno lotil dela, sendviče in jolt kolo pa mu



Ma, kaj hočete, ragazzi? Ecco vam, ena žoga v mreža!

Goal! ima vse možnosti, da postane prva večnamenska simulacija nogometa, saj je vanj zapečen tako pogled z vrha kot pogled s strani. Način igranja, torej z obilico arkadnih prijemov, je pri obeh isti (morda je tisti od zgoraj bolj pregleden, ampak to je pač stvar okusa): žoga se ne prilepi za noge, zato je treba paziti, kdaj je v zraku in kdaj pred nogami vašega igralca, driblanje je postalo resnična spretnost, ko žoge nimate, pa je najboljše grobo spotikanje in surovi drseči štarti. Seveda se hecam: sodnik je mega siten in vam za kak nevarnejši prekršek (recimo odprti zlom golenice) mirno dosodi rdeči karton.

Igralci vašega moštva se zdijo naenkrat pametni možaki in so ponavadi na mestu, ko podate; na skener v zgornjem levem kotu zaslona ni časa zijati. Tudi vratar ne stoji kot lipov bog, temveč pridno teka po svojem prostoru in pobira žoge kar izpod nog (ne pomaga niti dobro merjena brca v nos). Gola ni težko doseči, če si izdelate taktiko napada in tipa tako zmedete,

The Legacy ni izjema. Vaš lik je sicer namazan z vsemi žavbami, vseeno pa se kdaj pa kdaj pošteno ustraši nazarenskih pošasti, ki strašijo po zakonito vašem domu. Če mu v želodcu prede pajek, postane utrujen, neučinkovit in kot tak zelo lahek plen, vseeno pa programerji niso padli v past in igralec tako ni prisiljen, da večino časa prebije v iskanju naslednjega jogurta. Malce predaleč pa so zašli, ko so vdelali možnost počivanja le v posebej označenih sobanah - precej zoprno je iskati prostor za spanje vsakič, ko vas kaj opraska. Dobrodošla novost je možnost razporejanja oken po igralčevem lastnem okusu.

Mračno vzdušje, ki ga je Poe znal tako mojstrsko pričarati v svojih delih, je ena poglavitnih lastnosti The Legacy. Iger po grozljivih scenarijih je sicer zadnje čase kot gob po dežju, tudi na CD-ROMu (The 7th Guest), a je Zapuščina ena boljših: odlična 3D grafika s temno stranjo palete 256 barv, spodoben zvok, močan igralni vmesnik, dovolj poudarjeni elementi tako pustolovščin kot iger FRP. Bati se ali ne, to zdaj ni več vprašanje, temveč ali imate dovolj poguma, da sploh vstopite v to zakleto zgradbo.

format: PC, amiga 1200 minimum: 386, 2 MB VGA založnik: Microprose zvrst: igranje domišljijskih vlog

igralnost: 80%
grafika: 85%
zvok: 70%

da samo še gaga in ne ve, kam bi pogledal: ključ do zmage so, kot v KO 1 in 2, hitre podaje in natančni streli. Z golim preigravanjem ne boste prišli daleč.

Armada dodatnih opcij, kot je izbira terena, moštev in dresov, naredi igro pestrejšo, posebnost pa je arkadni izziv, v katerem igrate z računalnikom na petih težavnostnih stopnjah. Seveda je mogoča igra dveh človeških nasprotnikov, tu je tudi ligaško tekmovanje, žal pa ni svetovnega pokala ali pokala pokalnih zmagovalcev. Tudi brez tega se počutite kot na Wembleyju, saj gledalci plodno sodelujejo z vpitjem in metanjem paradižnika (največkrat v konzervah).

Goal! je ena najboljših simulacij nogometa na amigi in s tem tudi na osebnih računalnikih sploh. Sensible Soccer, pazi na kolena - Dino Dini se je vrnil!

format: amiga
minimum: amiga z 1 MB
založnik: Virgin
zvrst: športna simulacija

igralnost: 92%
grafika: 75%
zvok: 85%

HITI

79%

Premier Manager



Gremlinovega Prvega menažerja so spravili s prijateljice šele pred kratkim, zato se spodobi, da ga opišemo. Igra ima prav gotovo veliko novosti, ki jih iz izkušenj s prejšnjimi igrami nisem poznal. Npr. zelo dobra statistika, na obisk stadiona vpliva veliko več stvari kot navadno (med njimi podtalno ogrevanje!), lestvici strelcev je dodana lestvica vratarjev... Določanje taktike, pregled in formacija moštva so izredno lepo narejeni, vendar že odkrijemo veliko napako - na zaslonu za treniranje igralca ni njegovih značilnosti. Bolj, ko se poglabljate v igro, več napak odkrivate. Naštejmo samo nekaj bistvenih. Trener mladih igralcev vas niti po štirih sezonah ne oskrbi z novimi igralci, v Evropskem pokalu se v končnicah pojavljajo v resnici slabe ekipe (Albanija, Bolgarija), prav tako so v evropskem pokalu v moštvih napisana napačna imena in priimki igralcev, izidi tekem pa so preveč odvisni od naključja. Izredno slaba je tudi grafična realizacija same tekme. Vendar pa je kljub temu Premier Manager vreden nakupa, saj je v svetu PCjev ena izmed boljših manegerskih simulacij. Je veliko kvalitetnejši, kot npr. Bundesliga, ter celo boljši, kot NHG Soccer Manager. P. S. : Kot Special Guest Star je pri testiranju pomagal nogometni trener Norbert Gajšt. Hvala!



Prodal je on na sejmu tam par volov...

format: PC
minimum: 286
založnik: Gremlin
zvrst: managerska simulacija

igralnost: 76%
grafika: 40%
zvok: 40%

HIT MESECA

SYNDICATE

Če ste zaljubljeni v znanstveno fantastiko, potem najbrž veste, kaj pomeni beseda 'cyberpunk'. Tudi če temu ni tako, ste si najbrž ogledali ali pa vsaj slišali za Blade Runner, Lawnmower Man ali kako epizodo Maxa Headrooma. Svet, ki ga prikazujejo, je svet prenaseljenih velemest v kremplji multinacionalnih družb, iz katerega lahko človek zbeži samo v navidezno resničnost, imenovano 'cyberspace'. Prav tako je tudi okolje, v katerega vas postavi Bullfrogov Syndicate.

Za razliko od drugih iger s podobno osnovo (Neuromancer) vas Syndicate postavi v vlogo voditelja bojnega oddelka enega



Podzemlje nad zemljo

od sindikatov z nalogo, da zavzamete čimveč ozemelj ter tako svojim šefom zagotovite dovolj denarja. V svoji skupini imate štiri agente naenkrat, s katerimi morate v izometričnem 3D pogledu opraviti zadano nalogo - umor, prepričevanje, sabotažo ipd. Ko je dežela vaša, jo ožemate z davki in tako dobivate finance za opremljanje vaših agentov. Igre je konec, ko pomrejo vsi agenti, kar je navadno takrat, ko zmanjka denarja za razvoj.





Koncept je deja vu preprost, kar šteje, je raznolikost in skrbno izdelane podrobnosti. Med opravljanjem osnovne naloge lahko mirno skrenete s poti, naberete par rezervnih agentov, postrelite vse policaje in civiliste v mestu ter šele potem raztreščite glavni cilj. Igranje skoraj do potankosti odraža izkrivljeno cyberpunkovsko prihodnost, kjer preživi močnejši: nihče vam ne bo sodil za pokol na glavni mestni aveniji, če le skrivate pod pazduho dovolj orožja. Vaši agenti so zgolj orodje v vaših rokah, saj jim lahko umetno spreminjate količino hormonov v krvi in tako dosežete večjo hitrost, dovzetnost za dražljaje in inteligenco. Kiborgi lahko zato ukrepajo tudi po svoje, kar je zelo koristno, če sami ne (z)morete poskrbeti za vse vidike obetajoče se bitke. Kako morilska so orožja, ki jih vlačite naokoli, je odvisno od vaših vlaganj v raziskave: začnete s šibkimi revolverji, na koncu pa lahko uničujete cela mesta z metalci raket. Enako je s telesnimi deli: agenti začnejo



Osvajanja žabjega Sindikata

igro nezaščiteni, kmalu pa jim lahko vstavite nove možgane in oči, pripopate močnejše roke, noge in prsni koš ter vdelate učinkovitejše srce. Vse to seveda stane, vendar davkov ne smete preveč navijati, da se prebivalstvo ne upre. Edini dodatni vir zaslužka je prodaja orožja, ki ga vzamete masakriranim sovragom. Očitno je torej, da hodite po zelo tanki vrvi med prekomernim varčevanjem in zapravljanjem: usodno je lahko eno ali drugo.

Syndicate je strateška igra, ki pa ima precej arkadnih elementov. Ta dva vidika sta neločljivo povezana: brez pazljivega načrtovanja opreme in poti ne boste preživeli, še manj pa, če med bojem ne boste ukrepali hitro in natančno. Program je precej realističen, zato nikar ne mislite, da se boste izmuznili iz navkrižnega ognja z norim streljanjem bližnjih zgradb ali nepoškodovani zlezli izpod koles drvečega vlaka. Skoraj vsaka od petdesedih nalog zahteva predpriprave in redke so tiste, ki jih boste končali v prvem poskusu. Mesta, v katerih opravljate naloge, imajo svojo infrastrukturo (ceste in železnice), torej lahko užgete po avtu, sedete vanj, ko lastnik zbeži, in se do cilja preprosto odpeljete. Avtomobili so tudi svojevrstno orožje, saj lahko zgazite vse pred sabo ali v mafijskem slogu rešetate izložbe in mimoidoče. Vse, kar bi lahko storili v resničnem življenju (pa nočete), lahko storite tudi v Syndicateu; vse, kar je v realnosti nemogoče, je v igri neizvedljivo.

Grafika je visoke ločljivosti, zato je videti veliko podrobnosti, ki prispevajo k temnemu, depresivnemu vzdušju igre - napol delujoče reklamne table na zidovih zgradb, pokvarjena ulična razsvetljava, ljudje v črnih in oprijetih plastičnih oblačilih, ki se spremenijo v pepel, ko jih zažgete. Na misijah vas spremlja glasba, ki se po iMuseovsko spreminja, ko se približa nevarnost, zvočni efekti so odlični, še posebej ob eksplozijah in požiganju ljudi z metalcem plamenov. Ena redkih pripomb je, da je sistem nadzora malce neroden, vendar se da z dobro mero potrpežljivosti rešiti vse.

Syndicate je neverjetno privlačna mešanica strateške in akcijske igre, ki si nedvomno zasluži naslov našega prvega hita meseca. Ne zamudite je!

Syndicate in Dune 2

Syndicate je ena tistih iger, ki jim ni lahko najti primerjave med že znanimi programi. Še najboljša izbira se zdi Dune 2, veliki Virginov hit: obe igri sta strateško-akcijski, kar pomeni, da sta ta dva elementa neločljivo povezana. Syndicate na prvi pogled ponuja več akcije, saj je bolj instantne sorte: agente preprosto oborožite in jih pošljete klat, v Dune 2 pa preteče nekaj časa, preden si naberete dosti začimbe. Dejstvo pa je, da sta odmerka faz zelo podobna: v Dune 2 je pametna postavitev objektov in izbira tipa vozil enako pomembna kot gigantska udarna moč, v Syndicateu ne bo nič brez pazljive izbire orožja in vlaganja v pravi razvojni oddelek. Prav zaradi uporabe tega preizkušenega koncepta si mu upam napovedati vsaj tak uspeh, kot ga je deležna Dune 2.

format: PC, amiga
minimum: 386, 4 MB, VGA
založnik: Electronic Arts/Bullfrog
zvrst: strateško-arkadna igra

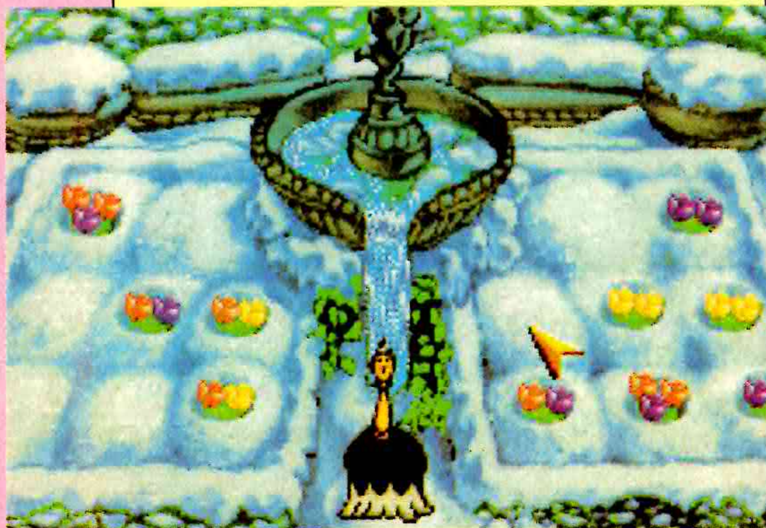
igralnost: 80%
grafika: 90%
zvok: 79%

Beauty and the Beast

50%

Špili po fimskih uspešnicah ponavadi niso bogve kaj, res pa je, da so taki produkti sedme umetnosti večinoma akcijska skrpucala brez trajne vrednosti. Disneyjeva risanka Lepotica in zver je, nasprotno, eden najlepših dolgometražnih animiranih filmov vseh časov, za povrhu narejen na literarni osnovi. Ko je Infogrames pričel s propagiranjem računalniške igre, smo pričakovali kako mega pustolovščino ali vsaj dobro arkado. Zmotili smo se: Beauty and the Beast je igra za otroke. Logično, čeprav bi se lahko v nedogled prepirali, ali ni morda ta risanka bolj namenjena odraslim. Kakorkoli že, roki so bili kratki, navdušenje nad filmom se je počasi že polegalo in časa za pošteno avanturo verjetno ni





Seksi omelo na snegu in mrazu.

bilo, zato so programerji zmetali skupaj nekaj igric, začinili s koščkom taprave zgodbe, vnesli znane karakterje in upali na najboljše. Hm.

Vse skupaj se torej dogaja v pravljičnem okolju: lepo dekle Belle je ujetnica v gradu strašne pošasti, ki je v resnici uročen princ, kaznovan za svojo oholost: rešen bo takrat, ko ga bo nekdo ljubil kljub njegovi zunanjosti. Ples, ki ga pripravljajo začarani liki, naj bi pomagal pri tkanju prvih prijateljskih vezi, kot se temu reče. Postoriti je treba marsikaj: pripraviti večerno obleko, speči torto, z rožami okrasiti plesno dvorano, pomagati Lumieru, plešočemu svečniku, pri generalki pred nastopom in najti note, ki jih potrebuje Cogsworth, pianistična budilka. Na vsako od teh opravil je obešena preprosta igrica: v arkadnih pobirate češnje s (poročne?) torte, čistite pot kotalečim se jajcem v kuhinji in poskušate najti ustrezne barve blaga v spalnici, logičnici pa sta igri tipa memo, ki trenirata otrokovo sposobnost pomnenja - zapomniti si je treba čimveč različnih likov zaporedoma in povezati barvno enake šopke rož. Opozorilo: brez barvnega monitorja se igre ne lotevajte, saj dve od petih sekvenc v celoti slonita na razlikovanju barv. Na škatli podobnega priporočila ni.

Kljub dvem težavnostnim stopnjam imate v vsaki igri neskončno poskusov, ko jih končate, pa ne dobite nobene posebne nagrade (recimo lepe slike ali, bognedaj, animacije iz risanke). Ovitek obljublja zabavo za vso družino, od najmlajših do najstarejših, a je igra za kaj takega vse premalo zahtevna - edina malo težja sekvenca je tista v kuhinji. Grafika je sicer lična, z animiranimi liki iz risanke, ki vas vodijo skozi naloge, dober je tudi zvok, če imate zvočno kartico. Težava je v tem, da je vse skupaj a) prekratko, b) ne dovolj stimulativno in zato prav kmalu c) dolgočasno. Ta abece pa je verjetno tudi vse, kar bo otrok pridobil iz računalniške različice Lepotice in zveri.

format: PC
minimum: 286, 640 KB, VGA
založnik: Infogrames/Disney
zvrst: arkadno-logična igra
igralnost: 40%
grafika: 75%
zvok: 65%

Where in Space is Carmen Sandiego?

85%

Kdo pravi, da se zločin ne izplača? Broderbundova izobraževalna serija o nepopravljivi tatici Carmen Sandiego se vleče že tri leta, njo in člane njenih band ste medtem že neštetokrat aretirali, pa se ji vseeno zmeraj posreči izmuzniti roki pravice. Zdaj se je lotila kar našega osončja in krade vse po vrsti - Saturnove prstane, Jupiterjev metan, Sončeve pege. Bodite torej faca in rešite vesolje.

Sistem igranja je enak kot v prejšnjih delih serije - po različnih prizoriščih zbirate dokaze in se na podlagi le-teh odločate, katera bo vaša naslednja postojanka. Če uganete





Bratovščina sinjega vesolja.

pravilno, se pokaže nagradna animacija, drugače vas prebivalsvo pogleduje kot Dana Quayla. Na svojih popotovanjih se seveda naučite marsičesa novega, potrebna pa je tudi določena mera predznanja: Carmen Space meri na občinstvo, starejše od 12 let, kar pomeni, da morajo imeti otroci razčiščene osnovne pojme iz fizike. Drugih omejitev ni - marsikatero zanimivost lahko izvejo tudi starejši igralci.

Kot član detektivske agencije GROK imate tokrat dostop do precej modernejših prevoznih sredstev in opreme kot sta letalo in beležnica. V vašem plovilu z omejeno zalogo goriva je računalnik VAL 9000 (manjša parodija na Odisejo 2001), nadvse koristen pomočnik z enciklopedično zalogo informacij in modernim načinom vpisovanja dejstev o zločincih. Podatke dobite s spraševanjem prič in prisluškovanjem sporočil, za kar je potrebno malce šarjenja po ogromni zvezdni karti. Za dodatne informacije lahko izstrelite sondo, kar pa ponavadi spremlja sarkastičen komentar vašega silicijevega spremljevalca - njegov digitalizirani govor je za povrhu tako zoprn, da bi mu človek najraje odpihnil možgane. Pardon, procesor. Vsako nebesno telo v igri ima svojo digitalizirano fotografijo iz dosjejev Nase in zraven dopisane osnovne plus najzanimivejše podatke, VAL pa skriva podrobnejše opise. Ste vedeli, da največji satelit v osončju ni Titan, kot bi sklepali po imenu, temveč Ganimed? In da bo Neptun do leta 1999 občasno najbolj oddaljen planet od Sonca, ker bo Plutonova orbita do tega leta sekala njegovo? Jaz že ne. Če hočete izvedeti še kaj in se pri tem lepo zabavati, vam priporočam iz vsega srca Carmen Space Deluxe. V originalnem paketu dobite tudi knjižico Osnove astronomije, ki vam zvezde predstavi na prijeten in poljuden način.

Prav zanima me, kam nas bo Broderbund popeljal naslednjič.

format: PC
minimum: 386, 2 MB, VGA
založnik: El. Arts/Broderbund
zvrst: pustolovščina

igralnost:	85%
grafika:	80%
zvok:	75%

Lotus

72%



Prišel je tiho in postal legenda! Ne Doc Hollyday, kot ste nekateri pomislili, pač pa Lotus Esprit Turbo Challenge, ki je s prijateljico povozil konkurente (Out Run in ostali kloni), in brez pomoči steroidov zavzel prvo mesto v svetu arkadnih simulacij vožnje. "Kuj železo, dokler je vroče in pij pivo, dokler je hladno! " je postal novi slogan Gremlinovih programerjev. Hitro sta sledila Lotus 2 in Lotus 3. Softverski trg je postajal vedno večji in veliki modri je ponujal veliko skomin Gremlinu. Ta je podlegel skušnjavi in napisal Lotus 3 še za PC, ki je skoraj enak verziji za prijateljico. Grafična raven igre je preslaba, saj bi programerji lahko dodali veliko več pisanih podrobnosti, ki jih bodo bodoči kupci verjetno zelo pogrešali. Tako je vse omejano samo na cesto in nekaj dreves ali kaktusov okoli nje. Pred vsako progo vas najprej pričaka CD, na katerem si lahko izberete zvočne učinke ali pa katero izmed petih odličnih melodij, ki vam bodo veliko bolj v zabavo, kot nadležno škripanje zavor in dobesedno zanič zvok motorja, ki prav zares ne gre v uho. No, včasih se le pojavi kaj, kar vpliva na vašo občutje in lagodnost, npr. pihanje vetra, tisti nežni in zapeljiv zvok, ki ga proizvaja dež, ko pada na strop vašega borih 120.000 funtov



Jebela cesta, daj gas!

vrednega Lotusa. Na izbiro imate tri Lotuse, od katerih je najnovejši Esprit S4, ki ne bo nikoli šel v serijsko izdelavo, zato je to vaša edina priložnost, da ge preizkusite. Hitrost igre je ostala nespremenjena, se pravi zelo hitra. Omeniti še velja RECS (Racing Enviropmet Construction Set), s katerim si bojda lahko naredite 5 trilionov svojih prog (alias 26 na deveto krat 99, če vam to kaj pove...). To pa je tudi vse, zaradi česar se splača igro kupiti. Je zabavna, izredno hitra, mamljiva, vendar v ničemer ne izstopa. Zaščitena je s kodnim kolesom (code wheel), na katerem so hvala Bogu in Gremlinu vsaj sortirali okna. Skratka, Lotus se je iz velikega hita na prijateljici prelevil v čisto povprečno igro a'la Out Run. Vendar vam zagotavljam, da entuziazem nad to igro ne bo ugasnil v tistih, ki vam je igra ugajala na brhki prijateljici.

format: PC
minimum: 286 VGA
založnik: Gremlin
zvrst: avtomobilska simulacija

igralnost:	88%
grafika:	69%
zvok:	66,6%

Sim Life

82%

Ste si kdaj želeli ustvariti kolibrija z glavo žirafe, trupom morskega psa in repom triceratopsa? Ali preprosto gledati, kako rastline pridobivajo inteligenco in postajajo alergične na substral? Sim Life, najnovejša iz Maxisove serije "softverskih igračk" vam omogoča to in še več.



Igre, v katerih ste postavljeni v vlogo Boga, ponavadi niso ravno natančne - dovolj je, če nadzorujete usodo statično določenih ljudi na vnaprej znanem ozemlju (Populous). Sim Life, "genetsko igrišče", zadevo jemlje mnogo bolj natančno, saj ima igralec popoln nadzor nad vsemi vidiki razvoja življenja. Rastline in živali imajo gene, s katerimi se lahko zafrkavate po mili volji. Z dvema načinoma ustvarjanja lahko dobite čisto nove vrste ali pa do obisti spremenite že obstoječe: pri prvem spreminjate samo osnovne lastnosti, tj. prehranjevanje, inteligenco in način premikanja ter razplojevanja, drugi pa vam na zaslon pričara podrobno shemo organizma, s katero lahko iz muhe naredite slona. Dobesedno. Kar se tiče "božjih" moči, je tu cel arzenal požarov, poplav, potresov, udarov kometov in podobnih katastrof. Spreminjate lahko celo gravitacijo in potek časa, na kreature pa neposredno položite roko in puf!, ostane samo še nekaj atomov. Vade in pace, ha? Sim Life je prepoln okenc, menijev in sličic, saj teče v visoki ločljivosti kartice VGA (800x600) v 16 barvah. Uporabniški vmesnik ni ravno cvetober prijaznosti, včasih se zaradi premnogih odprtih oken in menijev človek preprosto izgubi, vendar je po drugi strani razveseljivo to, da, vsaj na spodobnem PC-ju s 386DX, tempo računalnika ne zaostaja za vašim. Na žalost

Prince of Persia II: The Shadow and the Flame

60%

OK, zgodba gre takole: nekoč je bil zapit sultan, ki je imel hčerko z veliko bradavico na nosu in majhnimi... Ne, to ni prav, gremo še enkrat: nekoč je živel mogočen sultan, ki je imel prelepo hčerko. Kar se ti punčara zaljubi v nič hudega slutečega prodajalca svetilk, ki ga nato vržejo v ječo, iz katere mora nato s svojo fantastično animacijo zbežati. Ali nekaj takega. Trik je seveda v animaciji glavnega lika in v domišljenih pasteh, ki so razpostavljene po podzemlju sultanove palače.



Kot večina nadaljevanj je tudi The Shadow and the Flame le malo več kot razširjen original. Osrednji junak je zdaj v barvah, s turbanom na glavi in čeveljci na podplatih, tudi bridki meč se je spremenil v krivo sabljo, kraji, po katerih se tip animira, so še bolj polni švohotnih ploščadi in globoookih prepadov, drugače je po konceptni plati vse bolj ali manj isto. Vaš princ je pri gibanju enako življenjski (beri: neroden) kot prej, v mečevanju je pa sploh



pravi hrust. To pomeni, da sabljo vithi močno, ampak zelo realistično počasi, kar da krutim sovragom dosti časa, da se pripravijo na usodni zamah. V PP2 igrata instinkt in spret-

HITI



Oh, ta čudovita bitja (ne poznajo išiasa)!

se to dogaja na navadni amigi, kjer je tudi ločljivost nižja, manj pa na strojih z naborom čipov AGA. Najlepše pri Sim Lifu je to, da je tak, kakršnega hočete imeti. Če želite ustvarjati vogonske pošasti, ki bodo le posedale naokoli in kradle Bogu (vam?) čas, prav; meduze, ki se bodo zdaj zdaj dvignile k zvezdam, so OK; nič se ne pritožuje ob živih izvijačih, ki na planetu Uaaaa tlačijo uboge žeblje. Program je izredno fleksibilen in vam pusti eksperimentirati z zadevami, ki bi se celo materi Naravi zdele precej bolne. Omeniti velja tudi odličen priročnik, sicer pa je program tako prijazen, da vas popelje skozi osnove kar sam, kar postaja Maxisova tradicija.

Sim Life zahteva precej časa, da ga spoznate, zato odpade sistem "eno na hitr'co, pol pa gremo.", dolgoročno pa je to igra, ki ponuja mnogo zadovoljstva, če jo le znate prav obrniti. Če ima te radi preprostejša klanja tipa Populous, premislite dvakrat. V nas protnem primeru pa je Sim Life zelo dobra izbira.

format: PC, amiga, amiga 1200, macintosh
minimum: 386, 2 MB, VGA/amiga 1 MB
založnik: Midscape/Maxis
zvrst: strateška igra

igralnost: 80%
grafika: 75%
zvok: 45%

nost še večjo vlogo kot v enki: ali ste pripravljeni pol ure prej ali pa sploh niste pripravljeni. Kdaj pa kdaj se oveste šele takrat, ko je poguba že fait accompli. Glede na prvi del je PP2 izdelan mnogo bolj profesionalno - pozna se, da ga ni delal en sam človek, Jordan Mechner, ki se je s prvim delom matral bolj ali manj sam. O grafiki smo dosti gofljali, saj je Princova animacija že kar malo ponarodela, močno izboljšan pa je zvok, ki je s kopico govorjenega besedila prava poslastica. Igro odlikuje tudi zgodba, ki se po kinematično odvija v skladu z vašim napredkom. Fino. Kaj pa užitek pri igranju?

Če niste potrpežljivi, potem se te igre ne dotikajte niti s petmetrsko palico. Ena napaka, pa ste mrtvi in potem jovo na novo. Dobra stvar je, da se da položaj posneti: Flashback, najmočnejši konkurent, ima to urejeno s kodami, kar je mnogo bolj nerodno. Kar se tiče drugih stvari, predvsem zadovoljstva in občutka napredovanja, pa je Delphinova uspešnica boljša izbira, saj ima ravno tako dobro rotoskopsko grafiko, pa mnogo višjo stopnjo igralnosti. Žal je The Shadow and the Flame samo še eno nadaljevanje, ki se opira na slavo svojega predhodnika. Le za ljubitelje izvirnika!

format: PC
minimum : 386, 2MB, VGA
založnik: Electronic Arts/Broderbund
zvrst: arkadna pustolovščina

igralnost: 76%
grafika: 40%
zvok: 40%



"A tebe hranijo iz študentskega proračuna?" "Ja, tebe pa iz obrambnega!"

Freddy Pharkas, Frontier Pharmacist

78%



Vesolje, pravljične dežele, moderna mesta - vse to smo v pustolovščinah že videli. Toda Divji zahod je ostal nedotaknjena tema. Vse do takrat, ko se je Al Lowe spomnil, da bi šesti del svojega poliesterskega junaka Larryija prestavil za nedoločen čas in se lotil western komedije. Po enem letu mu je uspelo narediti igro, ki je gotovo prinesla vsem računalniškim avanturistom malce svežine.

Igra je težka šest malih disket in jo lahko instalirate v Dosu ali pod Okni. Če ne premorete zvočne kartice, igra zasede na disku dobrih 6 MB, sicer pa je dodana še 4 MB dolga datoteka,





Prvi paprikaš western

ki vsebuje tipično kavbojsko glasbo in zvočne učinke. Kot priročnik dobite knjičico z recepti in s prvo pomočjo, s katero si pomagate praktično skozi vso igro.

Zgodba je postavljena v leto 1888 v majhno mestece Coarsegold v Kaliforniji (čisto po naključju je zdaj tam sedež Sierre). Zlata mrzlica, zaradi katere je bilo mesto postavljeno (tudi v resnici), je končana in mesto razpada. Šerif in bankir (bad guys) začneta zapirati še preostale trgovine. 'Nesreče' se po mestu kar vrstijo in skrivnostni (najeti) tujci ustrahujejo mesto. V vlogi mladega lekarnarja Freddija Pharkasa (ker je madžarskega rodu, to ni špageti, temveč paprikaš western!) morate seveda preprečiti nasilje in rešiti mesto. Toda to ne bo lahko, saj Freddy že vrsto let (odkar mu je Kenny the Kid odstrelil uho) ni prijel za pištolo. Zato morate Freddyju pomagati, tako da streljate in merite namesto njega. Animacija v tej igri ni rotoskopska (s pomočjo kamere) temveč narisana na roko (slika na sliko=animacija). To velja tudi za vse portrete likov. Vsa igra se dogaja v mestu, na slabih tridesetih zaslonih, med njimi pa se sprehajate pomikanjem zaslona ali s "skrolanjem po sceni". V igri je večina problemov nestandardnih in dajo res misliti.

Še namig: središč vsega zla je tam, kjer si boste najmanj mislili.

Da so Američani res 'smart guys, potrjuje opozorilo v Sierrini reviji, češ da Freddy Pharkas ni nikoli obstajal in da naj se ne trudijo iskati po Coarsegoldu njegov spomenik...

format: PC
minimum: 386 VGA
založnik: Sierra On-Line
zvrst: pustolovščina

igralnost:	85%
grafika:	80%
zvok:	85%

Space Hulk

75%

Daljnega leta 1986 je tovarna namiznih iger Games Workshop izdelala eno od prvih in še zmeraj gotovo eno boljših namiznih strateških iger z naslovom Warhammer 40000. Pozneje so jo še izboljšali in jo preimenovali v Space Hulk, ki go ga letos na računalnik prenesli pobje iz Electronic Arts.

Idejo za igro je dal gotovo gospod Scott, ki je v začetku osemdesetih ustvaril prvi del vesoljske pravljice o majhnih pošastkih - alienih, kaj pa drugega.

S skupino do zob oboroženih "bio-mehaničnih terminatorjev" morate očistiti stara vesoljska plovila golazni imenovane genestealerji. Te naravnost prisrčne žival'ce imajo obrazne poteze zelo podobne Alienom in kot po naključju

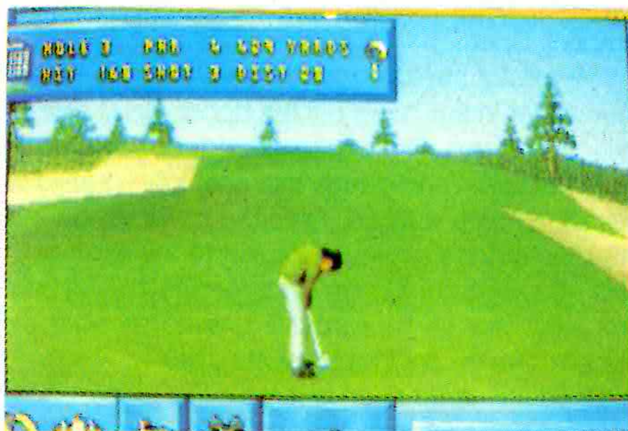


International Open Golf Challenge

51%



Ko sem med inštalacijo igre gledal tiste čudovite oblake, se je del moje podzavesti zelo aktivno ukvarjal z določenim vprašanjem. Zakaj sploh še izdelujejo igre, ki skušajo simulirati enega izmed najbolj dolgočasnih in hkrati najbolj donosnih športov na svetu? Povod za vprašanje



Brez ptičev se ne morem koncentrirati!

je seveda vsem dobro znana igra Links 386 Pro, ki je v svetu športnih simulacij morda edina igra, ki je na računalniku boljša kot v stvarnosti. Skratka, vsak ki bi hotel narediti boljšo simulacijo golfa, bi se moral krepko potruditi!

A že ime založnika mi je dalo razloge za skepticizem. Sicer je na ovitku mogoče zaslediti izjave, da je ta igra sploh naj naj v svetu športnih simulacij, da ima "dah jemajočo" grafiko in oh in sploh. Spet to večno nasprotje - obljube in stvarnost! Pa si oglejmo tehnične značilnosti igre. Grafika je solidna, ni nad in ne pod povprečjem, lahko bi rekli, da je svojevrstna, je 256-barvna in teče v ločljivosti 320 x 200, tako da je v primerjavi z Linksom 386 Pro prav mizerna. Razen dreves, kaktusov in grmičevja ni drugih podrobnosti, tako tudi ne vseh tistih stezic, vozil in drugih malenkosti v Linksu. Šumenje vetra, ki se zaletava v veje, zvok čričkov, ter mladih kosov, ki so se komaj naučili peti, opombe soigralcev, ter kriki navdušenja, ko končno spravite žogico tja, kamor sodi - vse to lahko med igro oponašate kar sami! Sicer vas bo spremljala obupna tišina, ki jo včasih prekine le mizeren zvok udarca. Glasbe, ki tako blagodejno vpliva na razpoloženje, razen v uvodu ni nikjer. Za vaše užitke so namenjena le tri igrišča, ki se med seboj zelo razlikujejo predvsem po ambientu (voda, puščava, zelenica). Načinov igre je veliko, vsi pa so podrobneje napisani v navodilih, ki so tipično Oceanova.

Le kaj pozitivnega naj vendarle rečem na koncu? Morda to, da je igra enostavna, prilagodljiva in lahka, vendar pa je imela to nesrečo, da jo je prehitel profesionalni Links.

format: PC
minimum: 286 VGA
založnik: Ocean
zvrst: simulacija golfa

igralnost: 69%
grafika: 45%
zvok: 23%

---

je njihova telesna tekočina - kislina.

Običajno vodite vod petih komandosov, v nekaterih misijah pa tudi dva. Na petih zaslonih hkrati vidite, kar vidi vsak izmed petih terminatorjev. Naenkrat pa lahko vodite le enega. Ker pa bi to seveda dovolilo vašim sluzastim nasprotnikom, da bi v trenutku naredili masaker iz vašega elitnega oddelka, sta v igri dve izredno koristni zadevi. Prva je možnost, da ustavite čas (igra se namreč dogaja v realnem času); še bolj koristna reč pa je možnost programiranja drugih članov odprave. Seveda premore igra samodejno risanje zemljevidov, včasih pa dobite že kompletno karto plovila. Vsak terminator je opremljen s posebnim radarjem, ki vas opozarja na prisotnost malih vijoličnih stvorov. Za pobijanje teh imate na voljo kup orožij. Za boj od blizu so to različne vrste rokavic (s pošastmi je treba delati v rokavicah!), na daleč pa lahko streljate z navadnimi pištolami ali metalci ognja. Skozi na srečo ne preveč velike labirinte se premikate standardno, se pravi po kvadratih, in možnost obračanja le za 90 stopinj. Dobrodošla tehnična izboljšava je le drsenje pri premikanju, tako da je videti premikanje podobno Wolfensteinu.



Oprostite, ker motim, fantje!

Ker si je okoli 40 misij med sabo zelo podobnih, predvsem pa zaradi samo ene vrste sovražnika, postane igra po desetih opravljenih nalogah dolgočasna. Voljo do igranja rešuje samo še odlična atmosfera v igri, h kateri največ prispevajo glasba, rjovenje bližajočih se pošasti in seveda utripajoče in piskajoče rdeče pikice na radarju...

format: PC
minimum: 286 VGA
založnik: Electronic Arts
zvrst: arkadna pustolovščina

igralnost: 70%
grafika: 65%
zvok: 90%

KONZOLE

Asterix

55%


zvrst: arkadna igra
sistem: gameboy, NES


Obelixa so ugrabili Rimljani in ga nameravajo vreči levom. Asterix mora pohiteti in prijatelja rešiti, še preden so uboge živalce ob življenje.

Zgodba je bolj odtrgane sorte, igra sama pa na žalost ne. Asterix je klasična platformska arkada s pomikanjem zaslona v desno, preskakovanjem ovir, pobiranjem predmetov in mlatenjem raznovrstnih nasprotnikov, značilnega humorja iz stripa pa je bore malo - oblački "Paf" pri brcanju rimskih legionarjev in pečenka, ki ostane po pokojnih veprih, potem je pa že počasi konec. Tudi glavni junak sam je precej depresiven: sicer dobro animirana sličica ima zoprne lastnosti iz resničnega življenja, torej inercijo pri hoji in odbijanje od zidov pri velikih hitrostih, pa čeprav je to skregano z njenimi visokimi skoki. Vse skupaj bi bilo sprejemljivo, če ne bi kar naprej padali v gosto posejane luknje in se zaletavali v kreature, ki vam mimogrede poberejo polovico od štirih enot energije, tako pa bo potrebnega veliko napora že na najlažji od treh težavnostnih stopenj. Če k temu prištejete še dejstvo, da morate po vsaki izgubi življenja spet od začetka stopnje, postane jasno, da Asterix ni za ljudi s šibkimi živci.



Pridi gor, če si upaš!



Grafika je sicer lepa in zvok bogat, vendar se mora igralec vse preveč naprezati, da bi lahko v igri užival. Povprečna arkadica torej, ki se zanaša predvsem na popularnost svojega glavnega lika in tehnične značilnosti, ne pa tudi na igralnost.

Axelay

90%


zvrst: arkadna igra
sistem: SNES


Aaaaarghh! Poredneži so spet na pohodu in eden se je lotil prav vašega planeta. Vaša edina za boj sposobna vesoljska ladja je Axelay, s katero morate raztreščiti kanaljin imperij. Spet.

Vesoljske strelske igre so ena najštevilčnejših zvrsti iger in špil mora biti res dober, da si zasluži visoko oceno. Preprosto povedano: Axelay je ena najboljših arkad tega leta nasploh - grafika je ekratna, zvok odličen, najlepše pa je to, da sta ta dva faktorja podlaga visoki stopnji igralnosti. Na voljo imate sicer tri vrste orožja iz arzenala devetih, kar se morda sliši preveč, vendar se kmalu izkaže, da jih menjavate čisto samodejno in da bi en laserček ne mogel pričarati takega vzdušja. Axelay skriva v sebi dva tipa igre: Invaderskega iz ptičje perspektive in "leti-v-desno-in-dajaj-kruh-grobarjem" a la R-Type. Prvi ima naravnost fantastičen način pomikanja zaslona, pri katerem imate občutek, da letite nad obračajočim se valjem, na katerem je narisano ozadje. Efekt je izreden. Drugi je bolj klasičen, navduši pa zelo gladek in dinamičen skrol - ne izključno naravnost, marveč tudi gor ali dol. Stopenj je šest, polovica na prvi, polovica na drugi način, torej vam ne bo dolgčas.



Čeprav je vse skupaj le še ena klasična "shoot 'em all" zadevščina, je izpeljana zelo čisto in skoraj popolno. Kar je Street Fighter II med pretepaškimi igrami in Tetris med logičnimi, to je Axelay med strelskimi arkadami.

Megalit

80%


zvrst: logična igra
sistem: gameboy


Hipotetičen primer: postali ste odvisni od logičnih iger. Tetrisa, ki ste ga verjetno dobili skupaj s svojim gameboyjem, imate poln kufer. Hočete več, več, še več. Kaj storiti?

Tja, ena boljših izbir je ta trenutek Takarin Megalit. Po scenarijčku "reši-princeso-in-dobil-boš-kosilo" bi lahko sklepali, da gre za kako sprevrženo strelsko arkado, vendar temu ni tako. S svojo majhno, a pogumno kepo sluzi morate vse kvadre, ki so na zaslonu in se podrejajo zakonom težnosti, nepoškodovane zložiti na tla. Telesa lahko vlečete, potiskate ali po njih skačete, paziti je treba le, da vam kateri ne zgrmi na glavo. Igrate lahko brez časovne omejitve ali pa tako, da vam ura bije plat zvona, na vsakih pet stopenj pa dobite kodo za nadaljevanje.

In to je to. Grafika in zvok sta zadovoljiva, kljub temu pa je igra privlačna in zelo zabavna. Tehnično povprečen, a z visoko stopnjo igralnosti - tak je Megalit.

Ninja Boy II

84%



zvrst: arkadna pustolovščina
sistem: gameboy



Jack in Ryu, nadebudna vesoljska popotnika, po spopadu z Bojevniki galaksije pristaneta na neznanem planetu in kmalu odkrijeta, da se tipi, ki so ju sestrelili, sploh ne šalijo; edino upanje za galaksijo je, da najdeta sedem zakladov, razmetanih širom po njej. Dobro, oskarja za scenarij pač ne bo, lahko pa si špil pribori kako drugo nagrado. NB II je fascinantna mešanica pustolovščine, arkadne igre in igranja domišljijskih vlog, v tem vrstnem redu. To pomeni, da se sprehajate po puščavi in mestih, se pogovarjate z ljudmi, na podlagi njihovih nasvetov odkrivate nove kraje in planete, rešujete razne naloge in ste sploh pridni, s tem pa vam rastejo izkušnje in finance. Tepežkanje pošasti je arkadna sol igre, čeprav je malce zoprno, da se ji nikakor ne morete izogniti (je pa hkrati edini vir zaslužka). Dodani so določeni elementi klasičnih računalniških FRP-jk, kot je obnavljanje energije in magičnih točk s spanjem po krčmah, kar pripomore k dobremu občutku.

Težavnost raste z ravno pravo hitrostjo, po vsakem porazu začnete iz trgovine, kjer ste zadnjič zvedeli kodo (puljenje las po porazih odpade). Morda se bo igra izkušenejšim zdela preveč preprosta, za ostale pa bo najbrž ravno pravšnja. Primislite še lepo grafiko, velike gibljive sličice v arkadnih vložkih in dober zvok, pa dobite igro, ki vam je lahko v užitek dolge ure. Skratka, zelo lepo.



Wing Commander

79%



zvrst: vesoljska simulacija
sistem: SNES



Legenda med računalniškimi vesoljskimi simulacijami, Wing Commander, se je prikradel tudi na igralne konzole (in ne obratno!). Za tiste, ki zanj še niso slišali (dobrodošli na Zemlji): kot nadebuden mlad oficir sodelujete v spopadih svoje flote z zlobnimi mačkoni Kilrathiji, opravljate misije, dobivate čine in medalje in pilotirate celo vrsto bojnih strojev. Fino, ne?

Wing Commander je več kot štiri leta stara igra in to se ji tudi pozna, tako po tehnični kot po zasnovni plati. Grafika je dobra, čeprav dandanes ne prav v vrhu, zvok ravno tako, kinematični vložki med misijami in pogojno fleksibilen sistem igranja pa so danes že kar nekaj običajnega. Ker so igre s filmskim pristopom na kozolah zelo redke, je to nekaj novega in pri Originu si lahko obliznejo prste - prodaja je zaenkrat zelo dobra.



Igra ima nekaj samosvojih značilnosti: kontrole, hitrost in težavnost. SNES-ova igralna ploščica ima pač samo deset gumbov, zato je množica ukazov z računalniške tipkovnice zdaj obešena na razne kombinacije, kot je SELECT+R za komunikacije itd. Žal pa to moti igro, saj je nerodno stikati po ploščici v ognju napete bitke s petimi Jaleki, ki vam solijo rep. Hitrost je Wingu bolj v škodo kot v korist, saj ladje švigajo kot nore, tako da nimate niti slučajno časa pošteno nameriti - bolj vžge metoda slepe kure. Na srečo zadostuje dosti manj strelov kot na PC-ju ali amigi, da sovraga sestrelite. WC je tako bolj arkadne sorte, kar pa se nekako ne sklada s splošnim konceptom "misija- poročilo-napredovanje-misija".

Wing Commanderja priporočam, a z rezervo: najprej si pobliže oglejte Nintendov Starwing. Legenda, že res - a ostarela.

Starwing

90%



zvrst: arkadna simulacija
sistem: SNES

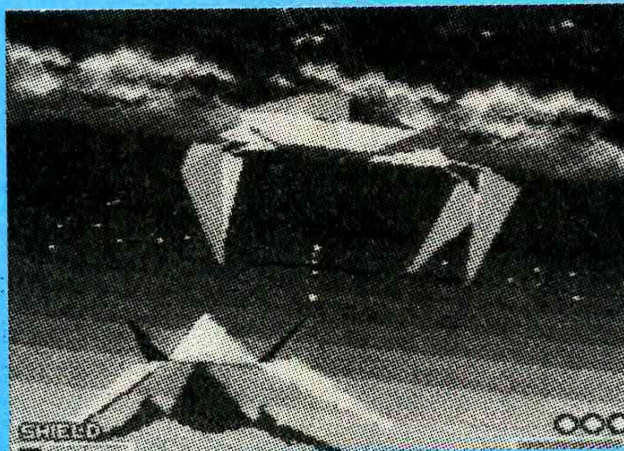


Vesolje že nasploh ni preveč prijazno mesto, saj vas lahko mimogrede ožge mimodrveči megatanker. Ko pa se pripodijo še tazaresni negativci... Antituristični tip je tokrat zlobnež bo imenu Andross (mutirani Andrej?), ki po vsej sili hoče zavzeti galaksijo, najbrž zato, da bi v njej gojil rožice. Na poti mu stoji samo vaša eskadrilja štirih lovcev ArWing. Vsi za substral, substral za vse!

Starwing bi lahko označili za arkadno simulacijo. Arkadno zato, ker je v bistvu zelo čist shoot 'em up, torej ratatata po vsem živem in mrtvem, s pobiranjem dodatih orožij in energije ter glavnimi šefi na koncu stopenj. Simulacijo pa zato, ker uporablja poligonsko 3D grafiko in pogled iz prve perspektive, iz kabine ali iz kamere neposredno za vašim bojnim strojem. Te tehnike na igralnih konzolah ne srečamo pogosto predvsem zaradi hardverskih težav (prepočasni procesorji), zato je v ta modul zapečen poseben čip SuperFX. Premikanje poligonov je tako zelo gladko in natančno, čeprav podrobnosti ni ne vem koliko, zato pa so dodana lepo narisana ozadja. Odličen je tudi zvok, s posebnimi melodijami za vsako stopnjo in več kot dobrimi učinki.



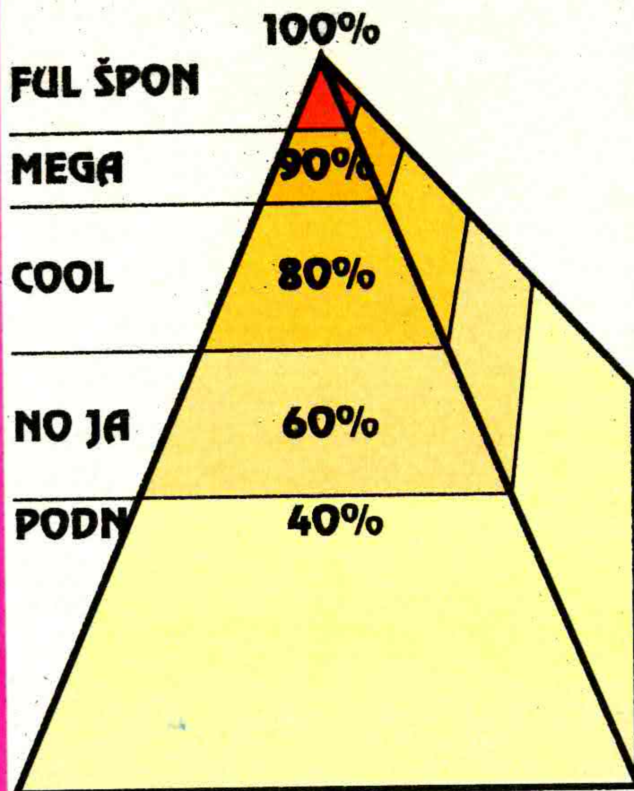
Med igranjem samim ni treba preveč premišljevati, na preizkušnji bodo predvsem vaši refleksi. Starwing je pravi preizkus spretnosti, saj morate poleg obstreljevanja sovragov letati po asteroidnih poljih ter vijugati med padajočimi stebri, lebdečimi kvadri in kar je še takih, zelo trdih zadev. Čeprav na srečo sedite v precej gibčnem lovcu, ta ni ravno trdne konstrukcije - zaradi zaletavanja ste lahko mimogrede ob krilo. Ko je položaj najbolj napet, pa se od nekje navadno vzame eden vaših spremljevalcev s sovražnim plovilom za repom, ki ga je treba čimprej fentati. Hitrost in natančnost sta ključ do uspeha: če mislite, da to zmorete, zgrabite Starwing z obema rokama.



Njam, njam, vesoljski piškot!

ŠPONOMETER

Jokerje širokogrudno delijo Sergej Hvala, David Tomšič in Igor Unuk



Prva pomoč, rešitve, nasveti, šifre, zvijače, namigi, triki, goljufije, vprašanja, priprošnje, odpustki...

POMOČ

Šifre in goljufije (amiga)

A-Train: med igro vpišite geslo CHEATERCHEATER-WIMP in dobili boste ogromno denarja.

Battle Isle '93 - THE MOON OF CHRONOS: 1. LUMIT, 2. LUNAR, 3. SUTOF, 4. SONIX, 5. SOWYN, 6. SOSOO, 7. SONAF, 8. RACHE, 9. RAMPE, 10. RANGG, 11. FILMO, 12. FIEST, 13. FINXT, 14. EBENE, 15. EBSYL, 16. EBONY, 17. EBTAR, 18. KARST, 19. KANTO, 20. KAROT, 21. KAISR, 22. SYBIL, 23. SFINX, 24. SYNOM, 25. DIONE, 26. NAIAD.

Body Blows: v glavnem meniju izberite OPTIONS, potisnite igralno palico, priključeno na miškin izhod, v levo, tisto v normalnem portu pa istočasno v desno. Čez približno 5 sekund se bo pojavil poseben meni z opcijami za goljufanje.

Desert Strike: Scud Buster - LQJLQRY, Embassy City - AL - JJHZR, Nuclear Storm - OTTKEZN.

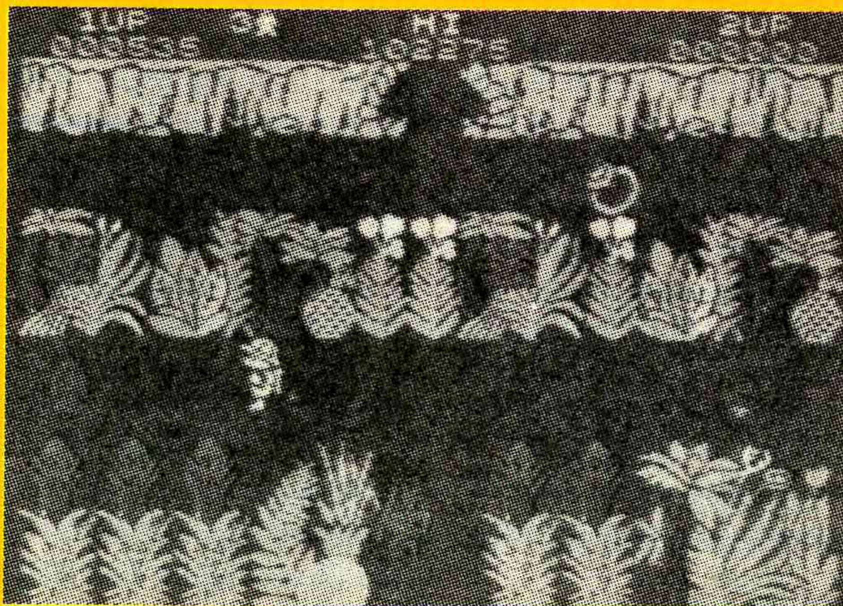
Indiana Jones IV - The Action Game: na začetnem zaslonu napišite NIGHTSHIFT. Imeli boste neskončno življenj, z F9 pa boste lahko preskakovali stopnje.

History Line 1914-1918: nemška stran - 1. PULSE, 2. CIVIL, 3. MOUSE, 4. VENOM, 5. NOISE, 6. RIGHT, 7. ORKAN, 8. FRONT, 9. RATIO, 10. PARTS, 11. PLANE, 12. FLAME, 13. GOTHA, 14. BA-

jokerplov

"**D**žungla. Vse naokrog drevesa, rastline, živali, Indijanci... Naloga: najti štiri dele dragocenega medaljone, o katerem pravi legenda, da leži v kosih nekje blizu, morda prav tu, morda le meter zraven mene. Nič drugega nimam s seboj razen tropske čelade, ki me varuje pred soncem in pticami, in zvestega meča, ki mi ga je položila v zibel moja babica. (...) Joj spotaknil sem se in neprevidno padel na vijoličast cvet, ki me neprevidno zasuje s svojim praškom! (...) Potujem naprej, toda sam bog ve, kdaj bom našel, kar iščem. Morda danes, morda jutri? (...) Grafika je izredna. (...) Džungla je narisana do potankosti. Listi, cvetovi, stebla, jezera, živali, vse v najrazličnejših barvah, ki se dobesedno prepletajo med seboj (...). Kot pri Atic-Atacu so tu preizkusili novo formulo, mešanico arkadne in pustolovske igre. (...) Odlična grafika, mehko in hitro gibanje, zavidljivo število sličic, duhovitost, nove ideje. (...) Zaenkrat ga je težavno dobiti, vendar se bo kaj kmalu razširil, kajti naš trg črni trg ima najboljšo dispečersko službo v Evropi..."

Scena: Moj mikro, september 1984
Kje: Nove igre
Kaj: Sabre Wulf: Ko se zanesem na svoj meč
Kdo: Jonas Žnidaršič



LON, 15. PAUSE, 16. ELITE, 17. INFRA, 18. HILLS, 19. COBRA, 20. ATLAS, 21. AMPER, 22. RHEIN, 23. CANDL, 24. STERN. Francoska stran - 1. BATLE, 2. GOOSE, 3. SPORT, 4. BIMBO, 5. TEMPO, 6. BARON, 7. BUMMM, 8. LEVEL, 9. TOXIN, 10. PRINC, 11. CLEAN, 12. XENON, 13. SIGNS, 14. HOUSE, 15. SIGMA, 16. SEVEN, 17. ZOMBI, 18. MOVES, 19. BLADE, 20. ZORRO, 21. STONE, 22. MOSEL, 23. ORDER, 24. SODOM.

Parasol Stars: med igro vpišite A WORD. S funkcijskimi tipkami izbirate planete, s tipkami 1 do 7 stopnje, z G uničite vse na zaslonu, z Y ali T končate stopnjo, z L si dodate eno življenje, s C pa en kredit, z B se prestavite v stopnjo bonus, z M povzročite čudež (miracle), z X greste na dodatni planet, D pa je samomor. ROBOCOD: med introjem vpišite LITTLE MERMAID in preizkusite tipke F, P, B, C ter RETURN. Tipka X vas pošlje na konec stopnje.

The Lost Vikings: 1. STRT, 2. GR8T, 3. TLPT, 4. GRND, 5. LLMO, 6. FLOT, 7. TRSS, 8. PRHS, 9. CVRN, 10. BBLS, 11. VLCN, 12. QCKS, 13. PHR0, 14. C1R0, 15. SPKS, 16. JMNN, 17. TTRS, 18. JLLY, 19. PLNG, 20. BTRY, 21. JNKR, 22. CBLT, 23. HOPP, 24. SMRT, 25. V8TR, 26. NFL8, 27. WKYY, 28. CMB0, 29. 8BLL, 30. TRDR, 31. FNTM, 32. WRLR, 33. TRPD, 34. TFFF, 35. FRGT, 36. 4RN4, 37. MSTR.



Wing Commander: igro poženite iz CLI/Shell ali pa nalaganje prekinite takoj po branju zaganjalnega sektorja. Nato vpišite "Wing h0 Origin&tonic". Med igro lahko potem s SHIFT+F5 razstrelite nasprotnika. Preizkusite še SHIFT+F6, F7 in F8!

Zool: čeprav tole ve verjetno vsa vesoljna Slovenija, vseeno: na začetnem zaslonu vpišite GOLDFISH in med igro pritisnite 1 za neranljivost, 2 za skok na naslednji predel stopnje, 3 za naslednjo stopnjo ter 4 za samomor.

Igralec Igralcu

Kot že v prvi številki Jokerja, je ta rubričica namenjena vsem tistim igrivim in iskrivim hekerjem, ki bi radi bodisi druge kaj povpraševali ali pa jim pomagali izvleči se iz blata. V obeh primerih se, če tako želite lahko se predstavite tudi s hekerskim imenom, po katerem slovite daleč naokoli!

Za prvič imamo le vprašanja, drugič pa...

Tadeja iz **Rač** zanima, kako za božjo voljo se vendar "v igri Street Fighter II za amigo lahko boriš z dvema enakima likoma"?

Dominik iz **Krope** sprašuje "strejt": "Kje se dobi King's Crown v igri Cadaver na prvi stopnji?"

Nejc iz **Cerknice** je dobil Monkey Island enko pa "pri delu Part Three under monkey island ne naredim hodnikov, ker se spreminjajo". Prosi, če mu sporočite, "kako narediš to oviro".

Boris iz **Celja** ima "probleme z Prince of Persia 2". "V tretji stopnji pridem na most, kjer stoji okostnjak, ki se ga ne da ubiti" začne izpoved Boris. "Bilo bi še vse v redu, ker se mimo njega ne da priti, vendar mi le ta zapre naslednja vrata, preden pridem do njih. Vrata se namreč odpirajo tik pred mostom in ko si enkrat mimo okostnjaka (pri odprtih vratih) le ta teče zapreti vrata, pri tem pa nimaš najmanjše šanse priti pred njim skozi vrata, " se pritožuje Boris in se za "odgovot" že vnaprej zahvaljuje.

Got the message, guys?

Računalniške igrice včeraj

dr. Ž

Ahhhhhh, včasih je bilo drugače, veste! Ja, drugače... Sedim pred svojim Nextom Dimension, nekje v škatli se trese Motorola 68040, za 32 bitno grafiko ji pomaga Intelov RISC 860, programi se obračajo v 48 Mb pomnilnika, podatki pa ležijo na 400 megabytih trdega diska. Operacijski sistem? Next Mach Unix. Skratka, zverina! Ampak začelo se je drugače. Pri meni, mislim. V osnovni šoli, v petem razredu. Jože je prinesel k pouku Cannonov kalkulator. In to kakšen! Ni imel samo štirih osnovnih funkcij, ampak tudi procente! In na tipki 5 je imel izboklino! Da tudi slepi lahko računajo z njim, smo ugotavljali. Uaaaau! Jože ga je sam kupil, je rekel, da je celo leto šparal.

Jaz takega denarja nisem mogel nagrebsti. Od česa pa naj šparam? Za krajo sem bil pa preveč usran. Še isto popoldne sem šel masirat fotra. Da pri matematiki rabimo računalnik, da je tršica rekla, da ja, da drugače ne bojo dobre ocene. Foter je gledal izpod čela, je že vedel za kaj gre. Težil sem mu še nekaj dni, potem pa sem se naveličal. Čez kak teden se pa foter pri kosilu izprsi z darilom: pravi pravcati Commodore s štirimi osnovnimi operacijami, procenti in enim spominom! Jesssss, kako bojo v šoli pobuljili. Ni veliko dni v osnovnošolčevem življenju, ko si želi, da bi bil čimprej naslednji dan, da se pouk čimprej začne. V šoli so vsi padli dol. Marjana se je presedla v mojo klop in me je ful obrajtala. Erika pa ne. Je imela brata na gimnaziji, ki je imel Texasa s tremi spomini. Ženska, ki jo je težko impresionirati. No, nekaj tednov sem bil glavni v šoli. Izmislil sem si tudi prvo računalniško igrico. Odtipkaš 1 + 1, pritisneš tipko CE, s katero z displeja zbrišeš zadnji vnos, daš kalkulator sošolcu in mu rečeš, naj izračuna, koliko je ena in ena. In ker je še od prej v kalkulatorju ostal nedokončan izračun +1, mu strojček pokaže rezultat 3. He, he, he, ena plus ena je tri? Stari, nimaš pojma! He, he, he, he. Idealna igrica za dolge zimske popoldneve.

Potem me je pa peljal scat Samo, moj sosed, dve leti starejši, doma so mu kupili Packarda. Ojebenti, kakšna čudna mašinca. Noro! Na vsaki tipki trije napisi, dve shift tipki, en ogromen ENTER pa nobene tipke z enačajem! Štapajezdajto? Kurc, kako pa računaš brez enačaja? Je Samo prec razložil. Če hočeš izračunati recimo 5 x 8 + 33 - 41, tipkaš takole: (5), (enter), (8), (x), (33), (+), (41), (-). Meni ni bilo nič jasno. Je pa stroj izračunal! In to brez napake! Pa še nekaj! Ej, to je bilo pa za vola ubit! Če si hotel recimo izračunati kakšno neumnost, denimo deljenje z ničlo, je mašinca izpljunila napis: ERROR. Nemejebat. pa kako je to mogoče? Moj komodorček pa v takem primeru samo blinka. Ne predstavljate si, kako lahko taka zadeva spravi enajstletnega mulca v depresijo. Tuga! Šit! Jeba!

Nič, ni druge variante, na vrsti je spet magični foter (mama ni bila za take štose, čim si ji kaj podobnega omenil, je dobila krvave oči in mahati z rokami). Oči, Samo ima pa tak dober računalnik, mu ga je ata prinesel, ima take fajn tipke, pa tudi sinuse zna računati, in logaritme. Pa ti veš, kaj je sinus, je vprašal stari? Jaz pa v šobo, kaj boš ti mene neumnosti spraševal, jaz se ja učim latinščino in te zadeve, bom pa ja vedel, kaj je sinus. Foter k sreči ni naprej spraševal, tako da mu ni bilo treba razlagati, da je so lansko leto Blažu sinuse operirali, tangense pa izrezali. Samo zavzdihnil je in mrko buljlil v TV.

Ampak je zaleglo, čez nekaj mesecev je bil rojstni dan in me je na mizi čakala ogrooooomna škatla z napisom Texas Instruments. Jipppiiiiiijaaaaaaauuuuuuualooohastrrrruuuppppp!...

Se nadaljuje...

Jonas Ž.

KRIŽANKA



						avtor ALEKSANDER ŠUJDOVIĆ	VAS POD ZAHOD. POBOČJI SNEŽNIKA	MOJSTROV NAMESTNIK PRI ZIDARJIH	RAZMERJE MED CELIMA ŠTEVILOMA	VESOLJSKI IZSTRELEK	TEODORA NOVŠAK
						NAPON VSEH SIL PRED CILJEM				5	
						AVTOMOBILSKO KRMILO					
						KRAJ POD FRUŠKO GORO					NACEK
						LJUDSKA OBLIKA IMENA SIMON					
risba KIH	STARORIMSKI PESNIK	PUSTOLOVŠČINA	IVO JAN / EGIPČAN. BOG SOKOL	▽	▽	MOČVIRNAT SVET / ŽELEZN. PROGA			4		
LAHNOST								CELOVŠKI HOKEJSKI KLUB			
UVODNI ČLANEK ČASOPISA			2					POŽELENJE	REKA V ŠKOCJANSKIH JAMAH	NEMŠKI VOJNI ZLOČINEC (WILHELM)	ANA (LJUBK.)
BREZOBZIRNA STREMUHINJA										3	
RAJKO NAHTIGAL			IGRALNA KARTA / GR. MIT. LETALEC			ŽITNI ROD	LAT. IME VRANICE / AM. IGRAL. (LAURA)				
ACETILEN					SL. SKLAD. (BOJAN) / ORGAN ZA VOH						
VLEČENJE ZA LASE						1		OČKA / IGOR DEKLEVA			
IRSKA REPUBLIKANSKA ARMADA				ODRIV							
VRTINEC				LAHKO POLETNO OBUVALO							

Nagradni kupon - joker 2

NAGRADNO GESLO

1	2	3	4	5

Ime in priimek:

Naslov:

Nagradni razpis

Izpolnjene kupone pošljite najpozneje do 17. septembra.
Med reševalci s pravilnim rešitvami bo žreb razdelil tri nagrade.
Prva nagrada: 10.000 tolarjev
Druga nagrada: Enoletna naročnina na Moj mikro
Tretja nagrada: Katalog Shareware z disketo

GALERIJA

Za tokrat dve mojstrovini neznanega junaka, ki nam ju je poslal že po prvi številki Jokerja in katerega ime smo žal založili. Umetnik naj se nam oglasi za honorar!

1991 VICTORIA 1992

VICTRIX·CAUSA·DIIS·PLACUIT

V tej rubriki objavljamo vaše grafične umetnine, narejene izključno z računalnikom. Lahko jih pošljite kvalitetno, oz. kar najkvalitetneje natisnjene, še bolje pa bo na disketah v enem naslednjih formatov: BMP, GIF, IFF, PCX, JPEG, DPIIE, DV21, Frame-Grabber, HAM-E, Impulse, IV24, MacPaint, QRT ali Sculpt. Na straneh Jokerja bomo vsak mesec objavili najboljša dela in jih nagradili s po 3000 tolarji. Če se boste izkazalo, bomo priredili tudi pravcato razstavo in natisnili katalog. Kreativci - na plano!



JOKER SHOP

HITI SVETOVNIH ZALOŽNIKOV

Št. 1 NOVO



Privateer: *Naslednik vseh treh "Commanderjev"!!! Brezkončni svet vesoljskih pustolovščin in spopadov!*
Cena: 98 točk
Format: PC

Št. 2



Strike Commander: *Nova legenda je rojena! Zmes kinematične pustolovščine in letalske simulacije!*
Cena: 98 točk
Format: PC

NOVO **Št. 3**



Syndicate: *Spopad Sindikatov v svetu kibernetike in navidezne resničnosti! Megahit!*
Cena: 98 točk
Format: PC, amiga

Kmalu: Silver Seed, Sim City 2000, V for Victory IV, Patriot, Star Wars Chess...!
Posebna ponudba: shareware za PC! Zahtevajte brezplačni katalog!
Alpress - uradni zastopnik in distributer založb Electronic Arts, Origin, Bullfrog, Broderbund, SSG, Interplay in številnih drugih.

SENZACIJA !

Št. 4



V sistemu **Miracle Piano** so:

Profesionalna elektronska klaviatura z 49 velikimi tipkami, občutljivimi na pritisk;
128 + 100 odličnih zvokov
* Softverski paket
* Kabli in konektorji
* Nožni pedal
* Slušalke
* Priročnik za učenje
* Tehnični priročnik
* Priročnik za poučevanje!
* 12-mesečna garancija!

Igrati klaviaturo po treh tednih učenja? Čudež? To opravi za vas Miracle Piano, sistem s profesionalno elektronsko klaviaturo in softverom za interaktivno učenje za PC, amigo in konzolo Nintendo. Celoten tečaj obsega 36 stopenj in 250 lekcij. Igrajte rock, jazz in klasiko – sami ali z orkestrom. Posnamite glasbo v osemkanalnem studiu! Učite druge!

Skupna cena: samo 980 točk (za PC in amigo)

880 točk za Nintendo (brez snemalnega studia)

št. 5 Novo
Space Hulk: Vesoljska strategija z elementi trillerja! Format: PC Cena: 98 točk

št. 6
Where in Space is Carmen Sandiego: Preganjajte tatinsko Carmen po vsem vesolju! S pravim astronomskim priročnikom!! Zabavno in poučno! Format: PC Cena: 98 točk

št. 7
Mario is Missing: Luigi išče ugrabljenega Maria po svetu! Poučno! Format: PC Cena: 98 točk

št. 8
Sim Life: Ustvarite in razvijajte življenske oblike! Format: PC, amiga 1200 Cena: 98 točk

št. 9
Prince of Persia 2: Še boljša od legendarne uspešnice! Format: PC Cena: 95 točk

št. 10
Buzz Aldrin's Race in to Space: Bodite direktor vesoljskega programa v tekmi z nasprotnikom! Napeto in poučno!

št. 11
Animals: Multimedijska živalska enciklopedija! Zvok, video, fotografije...! Format: PC CD-ROM, MPC Cena: 150 točk

št. 12
The New Grolier Multimedia Encyclopedia: multimedijska različica ameriške akademske enciklopedije v 21 knjigah! Vsa področja! Format: PC CD-ROM, MPC Cena: 600 točk

št. 13
Wing Commander II & Ultima Underworld: Svetovni uspešnici! Format: PC CD-ROM Cena: 120 točk

In še več kot 400 naslovov!
Posebni popusti za člane kluba Joker!

NAROČILNICO POŠLJITE NA NASLOV: ALPRESS d.o.o. Dunajska 5, 61000 Ljubljana

Ime in priimek: ....

Naslov: ....

A. Nepreklicno naročam:

Opis artikla	Cena (v točkah)	Zaporedna številka
....	....	....
....	....	....
....	....	....

B. Želim samo informacijo o:..

Cene so v točkah. Ena točka je tolarska protivrednost ene DEM na dan plačila.

Podpis (pri mladoletnih osebah podpis enega staršev ali skrbnika): ....

PRISTOPNI KUPON

Člani kluba JOKER imajo najmanj 10-odstotni pupust pri celotni ponudbi (trenutno več kot 200 naslovov), dobijo brezplačni katalog in tri programe shareware po izbiri! Kmalu nove ugodnosti in presenečenja !
Obveznost vsakega člana je le nakup vsaj enega artikla iz kataloga vsaka dva meseca! Članstvo velja najmanj 6 mesecev.

I. Da, nepreklicno se včlanjujem v klub Joker.
II. Želim samo več informacij o Klubu Joker
(Ustrezno obkrožite)

IME IN PRIIMEK..

STAROST............ RAČUNALNIK ....

NASLOV..

....

PODPIS(pri mladoletnikih podpis staršev): ....

Kupon pošljite na naslov: Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana